

MACINTOSH
Kupuj również
SS CD i ANIMEGAIDO

• AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE I KONSOLE

CZERWIEC
(6/97)

INDEX 321052

ISSN 1230-7726

CENA 3 zł 90 gr

47



X-COM 3



INTERSTATE'76



DUNGEON KEEPER

BIGGEST SELLING
COMPUTER GAMES MAGAZINE IN EUROPE

ISSN 1230-7726

06>



9 771230 772975



exclusive

X-COM
APOCALYPSE

DUNGEON
KEEPER

BROKEN
SWORD 2

WARLORDS 3

CARMAGEDDON

BETRAYAL
IN ANTARA

KSIĄŻE
I TCHÓRZ



SZYBKO, GŁADKO, Voodoo
MMX i 3Dfx

**pierwsza gra
pod Pentium MMX**



*gra posiada własną stronę internetową z upgrade'ami:
www.ubisoft.fr/pod*

SYMULATOR

SAMOCOHODU WYŚCIGOWEGO PRZYSZŁOŚCI

Ubi Soft

możliwa gra dwuosobowa na jednym komputerze



SZUKAJ W SIECI OPTIMUSA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

OPTIMUS BIS

42-200 Częstochowa, ul. Kopernika 10/12
tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39

POTĘGA WYBORU - my mamy wszystko!



Pad z kompletem PlayStation



PlayStation - 649 zł

Rewelacyjna 32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, kabel połączeniowy do TV poprzez gniazda chinch lub euro, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

Zamawiając konsolę wysyłkowo z dodatkowym padem w cenie 79 zł płacisz za komplet tylko 689 zł. Oszczędzasz na zakupie 39 zł.

Przy zakupie konsoli nie ponosisz kosztów przesyłki!

Aby zamówić PlayStation wpłać 79 zł na adres firmy LANSEK, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze.



Program Pad

W ZESTAWIE ZAWSZE
TAKIEJ!

PlayStation Pack I - 798 zł

Zestaw: konsola + gra do wyboru: Primal Range, Assault Rigs, Galaxian 3

PlayStation Pack II - 818 zł

Zestaw: konsola + gra do wyboru: The Hunt, Project X2, Descent, Return Fire



Memory Card Plus

Polecamy akcesoria do PlayStation

- Super Pad - standardowy, taki jak w komplecie z konsolą 79 zł
- Program Pad - programowany, super-przezroczysty! 149 zł
- Joystick Arcade - tradycyjny joystick drążkowy, idealny do wszelkich bijatyk 199 zł
- Memory Card - karta do zapisów stanów gier, 15 bloków 89 zł
- Memory Card Plus - karta o 8-krotnie większej pojemności 179 zł
- Control Station - najtańszy, standardowy pad do PlayStation - 59 zł
- Master Station - pad wielofunkcyjny z wyświetlaczem LED 79 zł
- PS Flight Force - analogowy zestaw lotniczy, rewelacja 299 zł
- Predator - pistolet do PlayStation i Saturna. Nowa cena! 159 zł
- EuroScart Kabel - lepsza jakość obrazu z Twojego PlayStation 79 zł
- Link Kabel - łączy ze sobą dwie konsole 79 zł
- Extension Kabel - przedłużacz do pada i joysticka 39 zł
- Akcesoria do PlayStation, Saturna, Nintendo 64
- Torba LOGIC3 - torba do konsoli i oprogramowania 149 zł
- Auto CD Cleaner - rewelacyjne urządzenie do czyszczenia płyt CD 69 zł
- CD Game Cleaner - uniwersalny zestaw czyszczący 95 zł



Master Station

Sega Saturn Game Pack - 949 zł z dwoma doskonałymi grami wybranymi z listy: Sega Rally, World Wide Soccer 97, Virtual ON, Tunel B1, Doom.

32-bitowa konsola do gier. W zestawie joypad, dysk demo, kabel do podłączenia do TV z Euro-Scart, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji.

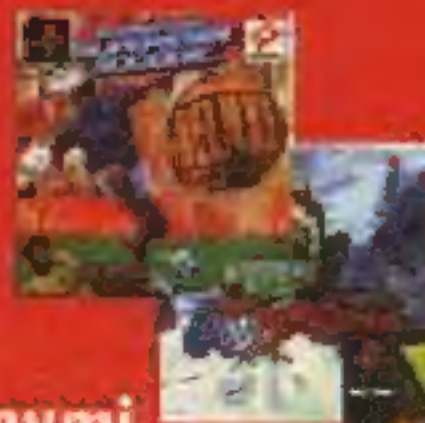
Zamawiając konsolę wysyłkowo z dodatkowym padem w cenie 69 zł płacisz za komplet tylko 979 zł.

Oszczędzasz na zakupie 157 zł, koszty wysyłki

Przy zakupie konsoli nie ponosisz kosztów przesyłki!

Aby zamówić Segę Saturn wpłać 79 zł na adres firmy LANSEK, pozostałą kwotę zapłacisz przy odbiorze.

Koszt Sega Saturn z kartą pamięci przy zakupie wysyłkowym jedynie 482 zł



Game Shark

Sega Saturn Pack I - 818 zł

Zestaw: Konsola + gra do wyboru: Primal Range, Lemmings 3D

Sega Saturn Pack II - 868 zł

Zestaw: Konsola + gra do wyboru: Battle Monster, Ghan War, Pro Pinball

Polecamy akcesoria do Sega Saturn:

- Super Pad 8 - standardowy, taki jak w komplecie z konsolą 74 zł
- Eclipse Pad - wielofunkcyjny, programowany z wyświetlaczem LED 99 zł
- Eclipse Stick - tradycyjny joystick drążkowy, idealny do wszelkich bijatyk 149 zł
- Memory Card Plus - Karta do zapisów stanów gier, 8 M bitów 139 zł
- Game Shark - kody i ułatwienia do gier + karta pamięci 199 zł
- Terminator Pad - najtańszy, standardowy pad do Saturna 64 zł
- Voyager Pad - pad wielofunkcyjny z regulowanym auto-fire 69 zł
- Explorer Pad - kształtem przypomina pad do PlayStation 74 zł
- Starter Kit - Super Pad 8 + CD Cleaner + torba + niespodzianka 139 zł



NINTENDO 64 - 749 zł.

NOWOŚĆ na rynku polskim! Najnowsza, rewelacyjna 64 bitowa konsola do gier. Zestaw zawiera jednego pada analogowego, kable łączące z TV, 1 rok gwarancji.

Dostępne oprogramowanie:

Super Mario 64 PAL 199 zł

Pilot Wings 64 PAL 223 zł

Winnier PAL 199 zł

Star Wars PAL 289 zł

Tomb Raider PAL 339 zł

Killer Instinct Gold 279 zł

PGA 97 327 zł

Więcej informacji pod numerem telefonu 0-55 33-59-44

* - konsola bez oprogramowania chwilowo niedostępna



Memory Card Plus



Voyager Pad

Wybrane tytuły na Saturna:

- Alien Trilogy
- Archie Kings
- Archie
- BeaMan
- Command and Conquer
- Daytona Dream Team Edition
- Dark Savior
- Die Hard Arcade
- Die Hard Trilogy
- DragonHeart
- Earthworm Jim 2
- Exhumed
- Fighting Vipers
- Loaded
- NBA Live 97
- NBA Jam Extreme
- Need for Speed
- Nights
- Nights - Control
- Nights Warriors
- Panzer Dragon 2
- Sonic 3D Flicky Island
- Soviet Strike
- Street Fighter Alpha
- Street Fighter Alpha 2
- Syndicate Wars
- Tomb Raider
- Ultimate Mortal Kombat 2
- Virtus Cop 2
- Virtus Cop 2 + Realistic
- Virtus Fighter 2
- Virtus On
- World Wide Soccer 97
- WWF in Your House

Oferujemy miesięcznie na Sega Saturn:

programy w cenie 129 zł

Daytona USA

Virtual Racing

Hi-Octan

Primal Range
programy w cenie 149 zł

Original Pinball
Lemmings 3D
On World Interceptor
ShockWave Assault
programy w cenie 159 zł

Black Fire
Battle Monster
In the Hunt
Starfighter 3000
Pro Pinball
programy w cenie 169 zł

Gran War
Gun Griffin
Highway 2000
Olympic Soccer
WWF
programy w cenie 179 zł

Blime Machine Head
Doom
Sega Rally
Skeletal Warriors
Street Racer
Tunnel B1
Virtual Fighter Kids

Już mamy:
Area 51
Spot Goes Hollywood
Crazy Ivan
Mam T1
Mr. Bones
Fighters Mega Max
Crusader: No Remorse
NHL 97
FIFA 97
NBA Live 97
The Crow
Bug Teo

Wybrane tytuły Sony PlayStation:

- Adams Power Soccer
- A.I.V.
- Black Dawn
- Blazing Dragons
- Blat Chamber
- Broken Sword
- Cherub
- Chronicles of the Sword
- Cool Boarders
- Command and Conquer
- Contra: Legacy of War
- Crusader: No Remorse
- Cyberia
- Dark Stalkers
- Dark Forces
- Destruction Derby 2
- Die Hard Trilogy + Predator
- Disruptor
- Epidemic
- Excitebike
- FIFA 97
- Formula 1
- Five and Nine
- Hexen
- Impact Racing
- International Superstar Soccer
- Legacy of Kain
- Little Big Adventure
- Lomax
- Lost Viking 2
- Mortal Kombat Trilogy
- NBA in the Zone 2
- NBA Jam Extreme
- NHL 97
- Open Gort
- Play: Manager
- Project X2
- Rabel Assault
- Raven Project
- Re Loaded
- Return Fire
- Raging Skies + PS Flight
- Force
- Samurai
- Shout Down
- Sin City 2000
- Syndicate Wars
- Soviet Strike
- Star Gladiator
- Street Fighter Alpha 2
- Street Racer
- Time Commando
- Titan Wars
- Tomb Raider
- Tobal no 1
- Tunnel B1
- WipeOut 2097
- Wing Commander 3
- WWF in Your House

Oferujemy miesięcznie na PlayStation:

programy w cenie 139 zł

Assault Rigs
Primal Range
NBA Jam T.E.
programy w cenie 149 zł

Kick the Bitch
Galaxian 3
Williams Arcade Hits
programy w cenie 159 zł

Viewpoint
Magic Carpet
Johnny Borekator
Descent
programy w cenie 169 zł

Aquarius Holidays
In the Hunt
NBA in the Zone
Raging Skies
programy w cenie 179 zł

Casper
Cyberia
Top Gun
Olympic Soccer
programy w cenie 189 zł

Iron and Blood
Lomax
Open Gort
Pandemonium
Resident Evil
Project Overkill
Track and Field
Już mamy:

Soul Blade
Porsche Challenge
Soccer 97
Fist
Kings of Fighters 95
Machwielder 2
Area 51
Epidemic
The Crow
Exhumed
Arch Soccer Club Edition
Tempest X

Zapowiedzi na PlayStation
Crypt Killer
Castlevania
Need for Speed 2
Rage Racer
Psychic Force
Road Rage
Test Drive off Road
Wreckin' Crew
i wiele innych, dźwignij się po informacje

Tel. 0-55 33 59 44

Największy importer konsol nowej generacji w Polsce

Hurt: Tel. 0-55 33 61 36

Detal: Tel. 0-55 33-59-44

Fax/sekretarka 0-55 33 93 65

82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a

Internet: <http://www.lanser.com.pl>

LAN
SER

LAN
SER

GRATIS! PC
Szczegóły w kuponie zamówienia.

Przy zakupach programów na PC za kwotę powyżej 99 zł
możesz wybrać: **Secret Service CD 45** bezpłatnie
lub **Secret Service CD 47** w cenie 7,95 zł.

TimSoft

COMPUTER SOFTWARE®

SKLEP WYSYŁKOWY

Termin wysyłki 3-14 dni.
Większość paczek
wysyłamy w ciągu
24 godzin!!!
Ceny w złotych,
zawierają VAT,
gwarantowane do 5.07.97.

GRATIS! Wysyłka
bezpłatnie
już od 89 zł!!!
Szczegóły w kuponie zamówienia.

PC CD-ROM GRY

W CZERWCU ZNOWU NAJNIŻSZE CENY!!!!

A 10 - CUBA (Windows 95)	99.99	MEGARACE II	109.99 zł
A.D.2044 - 2CD	109.99	MEGASIXPAK	134.99 zł
A.T.F.	119.99	Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 wspaniałych gier: Actua Soccer, Magic Carpet 2, Chaos Overlords, Comanche, Fantasy General, TerraNova. Wielostron- nicowa instrukcja po polsku.	
AGE OF RIFLES	129.99	MILLENNIA	79.99
ALIEN TRILOGY	129.99	MONSTER TRUCK MADNESS	
ARCHIMEDEAN DYNASTY	139.99	- Microsoft	109.99
ASSASIN 2015	119.99	NASCAR RACING II	129.99
ASSAULT RIGS	109.99	NBA '97	129.99
AVALON CLASSIC 1	69.00	NEED FOR SPEED 2	134.99
AVALON CLASSIC 2	69.00	NECRODOME	139.99
AZRAEL'S TEAR	119.99	NET: ZONE	79.99
BIOFORGE	49.99	NEVERHOOD	169.99
BLAM! MACHINEHEAD	129.99	NORMALITY	59.99
BROKEN SWORD	139.99	OUTLAWS	
C.&C. - RED ALERT	139.99	ODDBALLZ	
CATZ	79.99	PHANTASMAGORIA II - WIN 95	149.99
CHESSMASTER 5000 (Windows 95)	TEL.	PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA	99.99
CIVILIZATION 2 wersja polska	TEL.	Przygodówka w całości po polsku.	
CLANDESTINE	79.99	POLANIE CD	84.99
CLOSE COMBAT - Microsoft	109.99	POWER F1	129.99
COMANCHE 3.0	TEL.	PRIVATEER 2 - Darkening	139.99
COMMAND & CONQUER + MISJE	159.99	PSYCHIC DETECTIVE	49.99
COMPLETE GREAT NAVAL BATTLES -		PYROTECHNIKA	49.99
FINAL FURY - 4 CD	149.99	RALLY CHAMPIONSHIP	124.99
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 4 wojenne gry: Great Naval Battles IV: Burning Steel 1939-42, Great Naval Battles II: Guadalcanal 1942-43, Great Naval Battles III: Fury in the Pacific 1941-44, Great Naval Battles I: North Atlantic 1939-43. Instrukcja po polsku.		REALMS OF THE HAUNTING	139.99
CRUSADER NO REGRET	59.99	RETURN FIRE	99.99
DARK HOUR - poziomy do QUAKE	88.50	ROAD WARRIOR	59.99
DEADLOCK	119.99	S.T.O.R.M.	129.99
DEADLY TIDE - Microsoft	129.99	SCARAB (Windows 95)	134.99
DEATH RALLY	129.99	SCORCHED PLANET	59.99
DEATHWARE	109.99	SCREAMER 2	139.99
Zestaw zawiera pełną wersję gier DUKE NUKEM oraz DUKE NUKEM II oraz grywalne demonstracje gier: Quake, Heretic, The Ultimate Doom, Duke Nukem 3D, Terminal Velocity, Descent Test Flight, War Wind, NecroDome, Mega Race II, Wolfenstein 3D.		SEAL TEAM	49.99
DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2 -		SECRET SERVICE CD 40	19.90
12 gier, 4 CD	129.99	SECRET SERVICE CD 42	19.90
Na 4 płytach CD-ROM zawiera 12 wojennych gier strategicznych: Harpoon II, V for Victory: Utah Beach, V for Victory: Market Garden, Genghis Khan II, Romance of the Kingdoms III, Operation Europe: Path to Victory, High Command, Command HQ, Panzer General, Steel Panthers, Wargame Construction Set II: Tanks! Instrukcja po polsku.		SECRET SERVICE CD 43	19.90
DESTRUCTION DERBY II	129.99	SECRET SERVICE CD 44	19.90
DIABLO - WIN '95	139.99	SECRET SERVICE CD 45	19.90
DIE HARD TRILOGY (Windows 95)	TEL.	SECRET SERVICE CD 46	19.90
DISC WORLD II - 2CD	139.99	SECRET SERVICE CD 47	19.90
DOWN IN THE DUMPS	129.99	SETTLERS II	119.99
DRAGON LORE II	129.99	SETTLERS II - nowa misja	69.99
EARTHSIEGE 2	119.99	SHELLSHOCK	88.50
EUROFIGHTER 2000 - WIN 95	149.99	SHERLOCK HOLMES II	79.99
FATAL RACING	59.99	SILENT HUNTER PATROL DISK - misja	79.99
FIFA SOCCER	49.99	SIM ANT	49.99
FLYING CORPS	144.99	SIM CITY	49.99
FRAGILE ALLEGIANCE	129.99	SIM EARTH	49.99
GABRIEL KNIGHT II - 6CD	88.50	SIM FARM	49.99
GENE MACHINE	79.99	SIMPSONS CARTOON STUDIO	129.99
GENDER WARS	129.99	SKY NET - THE TERMINATOR	129.99
GENE WARS	59.99	SMURFY	125.00
GEX - Microsoft	109.99	STAR GENERAL (Windows 95)	TEL.
GOOSEBUMPS - Microsoft	149.99	SPACE JAM	129.99
GRAND PRIX 2 - Formula 1	129.99	SPEED HASTE	49.99
HARVESTER	88.50	STEEL PANTHERS II	129.99
HELBENDER - Microsoft	109.99	SWAT - Police Quest V (4 płyty CD)	88.50
HELIFIRE ZONE	49.99	SWIV 3D	129.99
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	139.99	SYNDICATE WARS	79.99
HIND	134.99	TEENAGENT	69.00
HYPERBLADE (Windows 95)	TEL.	THE 11-th HOUR	59.99
KAJKO I KOKOSZ	69.00	THEME HOSPITAL	134.99
KATHARSIS	119.99	TILT	79.99
KICK OFF '96	88.50	TIMELAPSE	134.99
KKND	129.99	TITANIC	124.99
KOREA - LONGBOW MISJE	59.99	TOMB RIDER	129.99
KRAZY IVAN	119.99	TOONSTRUCK	139.99
LITTLE BIG ADVENTURE	49.99	TOP GUN - 2CD	88.50
LONGBOW AH - 64D	129.99	TOUCHE- przygody muszkieterów	119.99
LORDS OF THE REALM II	129.99	Przygodówka w całości po polsku.	
MASTER OF ORION 2	139.99	TUNEL 8-1	129.99
M.A.X.	139.99	U.S. NAVY FIGHTERS '97	129.99
MDK	134.99	WAGES OF WAR	129.99
MECHWARRIOR 2	129.99	WARGRAFT II	129.99
MEGAPAK 5	149.99 zł	WAR WIND (Windows 95)	119.99
Na 10 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Flight Unlimited, Primal Rage, Fx Fighter, Terminal Velocity, Great Naval Battles IV, Warlords II Deluxe, Jagged Alliance, Pool Champion, Pinball Fantasies Deluxe, Entomorph. Wielostronnicowa instrukcja po polsku.		WERSAL 1685	129.99
MEGAPAK 6 - 10 CD	149.99 zł	Przygodówka w całości po polsku.	
Na 10 płytach CD-ROM zawiera 10 wspaniałych gier: Riddle of Master Lu, Druid, Allied General, Pinball 3D, Legend of Kyrandia III, Steel Panthers, Manic Karts, Death Gate, Action Soccer, Al Unser Jr. Arcade Racing. Instrukcja po polsku.		WING COMMANDER III - 4CD	88.50
		WOODEN SHIPS & IRON MAN	129.99
		WORMS UNITED	119.99
		XS	129.99
		X-WING vs TIE FIGHTER	TEL.
		Z	79.99

SZUKASZ NOWOŚCI?
DZWOŃ PO NAJLEPSZE CENY

(0-94) 402-541
Szczegóły - kupon zamówienia

PC 3,5" HD GRY

Manager piłkarski. Możliwość
prowadzenia jednego z zespo-
łów Polskiej Ekstraklasy, pełne
kompilum wiedzy o polskiej
piłce nożnej.
Duży pakiet funkcji manager-
skich i trenerskich. W pełni
animowane akcje podczas
meczu.

Liga Polska Manager '97 49,99 zł

LAZARUS 39,90 zł
Gra przygod. - zręcznościowa.
- 5 rozbudowanych scenarii,
- skomplikowane misje, pełne
zagadkowych sytuacji, różne
rodzaje broni, wiele postaci,
- żywa, 256-kolorowa grafika,
realistyczne przestrzenie
efekty dźwiękowe, płynne
wieloklatkowe animacje.

POLANIE 54,90 zł
Pierwsza polska gra strategicz-
na na komputery IBM PC.
Niesamowita podróż do prze-
pełnionego odgłosami nieus-
tannej walki i pulsującego
potężną magią świata przed-
ków. Perfekcyjna oprawa
graficzna, sterowanie poszczę-
gólnymi postaciami.

Skaut Kwaternaster 43,90 zł
Gra przygodowa dla odważ-
nych poczuciem humoru.
Zabawna grafika i starannie
wykonana muzyka. Program
otrzymał ZŁOTY DYSK -
nagrodę miesięcznika ŚWIAT
GIER.

SLATERMAN 34,90 zł
* rozbudowana gra zręcznościowa,
* 15 pasjonujących etapów,
* trzy zróżnicowane scenarie,
* wiele dużych i dobrze
animowanych potworków,
* żywa 256-kolorowa grafika,
* świetny dźwięk
* 2 ruchome plany, dające
efekt głębi obrazu.

SUICIDE SPEED 39,90 zł
Gra należąca do bardzo popu-
larnej grupy wyścigów samo-
chodowych, widzianych z lotu
ptaka. Czeka Cię morderczo
trudne zawody na 16 torach.
* Możliwość gry dla jednego
lub dwóch graczy naraz
* Supergrafika i dynamizm gry
szczególnie w zbliżeniu trasy

LAZARUS PAK 59,90 zł
Gra logiczna.
Strategia.
POLANIE
ROBBO
Dokonała gra logiczno-zręcznościowa.
SLATERMAN
SUICIDE SPEED
THE GAMES-OLIMPIADA
Symulator 30 dyscyplin sportowych.
TORNADO
Symulacja lotu samolotem Tornado.
TYRIAN
Kosmiczna super strzelanina.

3XLOGIC GAMES 34,90 zł
7 DNI 7 NOCY 42,90 zł
Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.
ARNIE II 29,90 zł
4 misje komandos Arnego.
BATTLE ISLE 29,90 zł
Gra strategiczna
CRAZY CARS II 24,90 zł
Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z
policjantami.
EKSPERIMENT DELFIN 52,90 zł
Gra przygodowa po polsku.
ELEKTROBODY 35,90 zł
Gra przygodowo-zręcznościowa
F-29 RETALIATOR 39,90 zł
Symulator lotniczy. Ponad 100 misji.
FIRST SAMURAI 29,90 zł
Walki wschodu.
FLIPER 33,90 zł
Wszystkie elementy fliperów. 8 stołów.

FRANKENSTEIN 29,90 zł
Przygodowa. Szalony baron Frankenstein dąży do
ożywienia monstrum.
FRANKO 42,90 zł
Walki uliczne.
FRONT LINES 59,90 zł
Strategia wojenna.
HAROLD'S MISSION 49,90 zł
Przygodówka. Poruszysz się po wnętrzu kompu-
tera. Humor plakat.
HIGH SEAS TRADER 59,90 zł
Strategia. Średniowieczny handel morski.
INTERN. SOCCER 29,90 zł
Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.

ISHAR II 39,90 zł
ISHAR III 48,80 zł
RPG wędrowka po krainie Elfów, zagadki
magia.
JAZZ JACKRABBIT 35,90 zł
Dokonała gra platformowa.
JAZZ JACKRABBIT II 35,90 zł
Dalsze przygody królika.
KA-50 HOKUM 48,80 zł
Symulacja śmigłowców w walce z morskimi
piratami.
KAJKO I KOKOSZ 49,90 zł
Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra
zabawa.

KOSMOS 43,80 zł
Gra handlowa w kosmosie.
LAZARUS 39,90 zł
LAZARUS PAK 59,90 zł
LIGA POLSKA MAN. '97 49,99 zł
LORDS OF THE REALM 59,90 zł
Średniowieczna strategia.
MEGABLAST 29,90 zł
Gra logiczna.
MEGALOMANIA 29,90 zł
Strategia.
POLANIE 54,90 zł
ROBBO 35,90 zł
Dokonała gra logiczno-zręcznościowa.

SKAUT KWATERMASTER 43,90 zł
SLATERMAN 34,90 zł
SUICIDE SPEED 39,90 zł
THE GAMES-OLIMPIADA 24,40 zł
Symulator 30 dyscyplin sportowych.
TORNADO 59,00 zł
Symulacja lotu samolotem Tornado.
TYRIAN 43,90 zł
Kosmiczna super strzelanina.

(0-94) 402-541
Szczegóły - kupon zamówienia

PC CD-ROM EDUKACJA

3 płyty CD-ROM z bezpra-
cznie najlepszym pakietem
programów do nauki języka
angielskiego. EuroPlus to
trzyletni kurs języka dla
młodzieży i dorosłych oparty
na Flying Colours firmy
Helmman z Oxfordu.
Programy zawierają tysiące
ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i wieloma scan-
kami wideo.

EuroPlus+ ProPack 409,90 zł
Tylko u nas przy zakupie EuroPlus+ Prof. Pack
otrzymasz bezpłatnie multimedialne słuchawki z
mikrofonem i regulacją głośności (o wartości 40 zł).

3D ATLAS 149,90 zł
Multimedialny program geograficzny po polsku.
ATLAS ŚWIATA 69,90 zł
CZAROWNICA AGATA 89,90 zł
Bajka interaktywna.
DYKTANDO 96,90 zł

Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU 99,00 zł
Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca
wiele zagadnień z dziedziny astronomii.
ENCYKLOPEDIA Przyrody 169,95 zł
ENCYKLOPEDIA PWN 239,00 zł
Największe wydanie na rynku programów
multimedialnych!!!
EuroPlus+ 1 Niemiecki 215,00 zł
HISTORIA ŚWIATA 189,95 zł
JAK TO DZIAŁA 189,95 zł
LITERAT 96,90 zł
Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu
literatury (poziom liceum).

MOJE PIERWSZE ABC 88,90 zł
Multimedialny program dla dzieci od lat 3 do nauki
pisanie i czytanie.
PROFESOR HENRY 69,90 zł
Angielski.
PROSTE DROGI 84,90 zł
Samochodowa, polit. i fiz. mapy POLSKI, NIEMIEC,
EUROPEY. Wyszukują miasta, ulice, opt. połączenia.
SEKRETY KRÓLA 82,90 zł
Interaktywna bajka (3 - 10 lat) po polsku.
SŁOWNIK J. Polskiego 139,00 zł
Na jednym dysku CD-ROM zawiera trzytomowy
Słownik Języka Polskiego PWN oraz Słownik
Wyrazów Obcych. Współpraca z edytorami WORD
oraz WORD PERFECT. WINDOWS.

Długo oczekiwana polska ver-
sja (wyd. OPTIMUS PASCAL) multi-
medialnej encyklopedii brytyjskiej
firmy Dorling Kindersley. Fas-
cygujący przewodnik po Świecie
cie urządzeń, wynalazków i od-
kryć. Program zalecany przez
MEN jako pomoc dydaktycz-
na do nauki fizyki (szk. podst.).

Encyklopedia Przyrody 169,90 zł

JAK TO DZIAŁA 169,90 zł
Polska wersja (wydawnictwo
OPTIMUS PASCAL) multi-
medialnej encyklopedii brytyjskiej
firmy Dorling Kindersley. Fas-
cygujący przewodnik po Świecie
cie urządzeń, wynalazków i od-
kryć. Program zalecany przez
MEN jako pomoc dydaktycz-
na do nauki fizyki (szk. podst.).



PRO PAD SV-234

Proponujemy doskonale
PADY do komputerów PC
❖ **PRO PAD SV-234 8xFIRE**
analogowo-cyfrowy..... **79,90 zł**
❖ **MASTER PAD 6xFIRE**
cyfrowy..... **69,90 zł**
❖ **EXPLORER PAD 8xFIRE**
cyfrowy..... **69,90 zł**



MASTER PAD



EXPLORER PAD

ZADZWOŃ od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
czekamy na Twoje zamówienie:
0-94) 402-541
lub przyslij zamówienie na adres:
75-016 Koszalin 1, skr. poczt. 211

GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia.
Przy zakupie minimum 2 programów na Amigę możesz wybrać:
WHIZZ (A 500+/600/1200) **bezpłatnie**
lub **ALFRED CHICKEN** **bezpłatnie**
lub **KUPIEC** **7,95 zł**

WHIZZ **KUPIEC**

FOOTBALL MANAGER 3
GRATIS!
Szczegóły w kuponie zamówienia.
C-64
FOOTBALL MANAGER 3 (kaseta)
możesz wybrać **bezpłatnie** przy zakupach min. 3 programów na C-64.

PC 3,5" HD EDUKACJA

ABC CHEMII	34,90 zł
BRZDĄC	34,90 zł
EDUKACJA	59,90 zł
GEOGRAFIA	34,90 zł
HISTORIA	34,90 zł
HYPER SŁOWNIK	49,90 zł
Dla Windows: Słownik ang.-pol., pol.-ang. Tłumaczy wyrazy i zdania.	
JĘZYK ANGIELSKI	34,90 zł
JĘZYK NIEMIECKI	34,90 zł
KURS PRAWA JAZDY	44,90 zł
Testy przygotowujące do egzaminu na prawo jazdy A, B, C, D. T. 2000 pytań, 300 ilustracji!!!	
MATEMATYKA kl. VII-VIII	37,90 zł
MATMANIA	37,90 zł
ORTOMANIA	34,90 zł
PITAGORAS 3 WIN	49,90 zł
Matematyka liceum kl. 1-2	
PITAGORAS 4 WIN	49,90 zł
Matematyka liceum kl. 3-4	
PITAGORAS 5 WIN	49,90 zł
Matematyka liceum przygot. do matury.	
WORD TRANSLATOR	144,90 zł
Angielsko-Polsko-Angielski	
Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz, tłumaczy słowa i całe teksty. Zawiera 150 000 hasel.	
WORD TRANSLATOR	144,90 zł
Niemiecko-Polsko-Niemiecki	
J. w. lecz wersja niemieckiej zawiera 105 000 hasel.	
WORD TRANSLATOR	144,90 zł
Power Pack	
Word Translator Angielski i Niemiecki razem.	

Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:
• Podręcznik chemii opisyujący podst. działy chemii.
• Układ okresowy pierwiastków chemicznych.
• Kilka zadań z różnym stopniem trudności.
• Testy z całego zakresu chemii
ABC Chemii 34,90 zł

Zestaw trzech programów edukacyjnych dla szkół podst. oraz pierwszych klas szkoły śred. Trzy doskonałe pozycje:
ORTOTIS - gra ortograficzna.
GEOGRAFIA - duża porcja materiału, nauka, testy.
HISTORIA - kilkadziesiąt testów, bogata oprawa graficzna
EDUKACJA 59,90 zł

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podane w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śred. + podręcznik i dzienniczek ucznia!
Matematyka kl. VII-VII 37,90 zł

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką, trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólną dla wszystkich trzech gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popelnione przez niego błędy.
ORTOMANIA 34,90 zł

AMIGA

DYSKIETKI		
No Name 3,5" DD, 20 szt.	29,90 zł	
Maxell, BASF, lub Verbatim 3,5" DD, 20 szt.	39,90 zł	
MYSZKI		
MYSZ (do wszystkich modeli)	39,90 zł	
ROZSZERZENIA PAMIĘCI		
A500 DO 1MB RAM	48,90 zł	
A600 DO 2MB CHIP RAM	94,90 zł	
EDUKACJA		
ABC CHEMII	29,90 zł	
DEUTSCH TESTER	14,90 zł	
ENGLISH TESTER	14,90 zł	
GEOGRAFIA	14,90 zł	
HISTORIA	14,90 zł	
ORTOTIS	14,90 zł	
PITAGORAS 1 (klasy V-VIII)	25,90 zł	
PITAGORAS 3 (klasy I-II liceum)	25,90 zł	

GRY AMIGA 1 MB

ASTRAL	29,90 zł
CLASSIC BOARD GAMES	25,00 zł
DOMAN-GRZECHY ARDANA	36,90 zł
DREAMWEB	39,90 zł
EPIC	25,00 zł
FOREST DUMB FOREVER	29,90 zł
FRANKO	24,90 zł
INTERCALARIS	42,00 zł
JAGUAR XJ 220	25,00 zł
KAJKO I KOKOSZ	39,90 zł
KUPIEC	29,90 zł
LAZARUS	29,90 zł
LEGION - Nowość 1 MB	39,90 zł
LIGA POLSKA MANAGER '96	39,90 zł
MIASTO ŚMIERCI	29,90 zł
MR. TOMATO	29,90 zł
OLIMPIADA '96	29,90 zł
PINBALL HAZARD	29,90 zł
RAJD PRZEZ POLSKĘ	29,90 zł
SEEK AND DESTROY	39,90 zł
STREET FIGHTER II	49,90 zł
TOTAL FOOTBALL	49,90 zł
TYRAN	39,90 zł
SKAUT KWATERMASTER	29,90 zł
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	29,90 zł
GRY A500+, 600, 1200	
ISHAR III	42,00 zł
LEGION - (2MB CHIP RAM)	39,90 zł
MISTRZ POLSKI	42,00 zł

PROGRAMY UŻYTKOWE

AMILAB	24,90 zł
AMITEKST PRO GOLD	44,90 zł
ASYSTENT PRO	26,90 zł
DIGI BOOSTER	25,90 zł
NOVAPAIN IV	49,00 zł
LITERATURA	
AMOS PRO - podręcznik	25,95 zł

Program wspomagający naukę słówek i zwrotów. Zawiera obszerny, starannie dobrany materiał ilustrujący wykorzystanie w praktyce wszystkich najważniejszych czasów. Pomaga także opanować słownictwo dotyczące podstawowych dziedzin życia.
ENGLISH TESTER 14,90 zł

Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:
• Podręcznik chemii opisyujący podst. działy chemii.
• Układ okresowy pierwiastków chemicznych.
• Kilka zadań z różnym stopniem trudności.
• Testy z całego zakresu chemii
ABC Chemii 29,90 zł

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzalnej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, szerm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.
KUPIEC 29,90 zł

Gra strategiczna z elementami RPG. Trafiasz do świata fantasty, gdzie dowodzisz pięciopiętrowym, wielorodzajowym legionem. Zostań kupcem, zbójcą, szermierzem, poszukiwaczem skarbów. Animowane postacie, doskonały dźwięk.
LEGION tylko 39,90 zł

Wytrop i zniszcz - jako pilot śmigłowca APACHE. Wylatuj w dziesiątkach morderczych misji, na terytorium wroga. Do wyboru różne rodzaje broni - w tym pociski powietrzeziemi. Możliwość gry dla dwóch graczy (jeden jest pilotem, drugi steruje bronią).
SEEK & DESTROY 39,90 zł

Gra przygodowa dla odważnych poczuciem humoru. Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.
Skaut Kwatermaster 29,90 zł

PODRĘCZNIK PROGRAMOWANIA AMOS PRO
- programować każdy może
Na 450 stronach zawiera przykłady wykorzystania większości rozkazów języka AMOS PROFESSIONAL. Dołączone 2 dyskiety z opisanymi w podręczniku procedurami.
25,95 zł

COMMODORE C-64

EDUKACJA
CHEMIA 6,90 zł
Test 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.
GEOGRAFIA 6,90 zł
Test 18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.
HISTORIA 6,90 zł
Test 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.
JĘZYK ANGIELSKI 6,90 zł
Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.
JĘZYK NIEMIECKI 6,90 zł
Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.
ORTOTIS 6,90 zł
Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a.
HARDTRACK COMPOSER 6,90 zł
Profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie własnych i odtwarzanie gotowych utworów.

GRY
CHWAT 6,90 zł
DEMON BLUE (kaseta) 7,90 zł
DIP 6,90 zł
Agent Dip atakowany przez stwory zbiera pogubione monety.
ETERNAL 6,90 zł
Android Eternal bada napromienioną, byłą fabrykę robotów. Super grafika, wiele etapów.
FOOTBALL MANAGER 3 (kaseta) 9,90 zł
KLAX (kaseta) 7,90 zł
Gra logiczno-zręcznościowa.
KLEMENS 6,90 zł
Bohater w pełnym niebezpieczeństwie świecie ratuje swych braci. 256 komnat!!!
KOŚCI & POKER 6,90 zł
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.
KUPIEC - wersja calodyskowa 19,90 zł
KUPIEC - wersja kasetowa 6,90 zł
LATEH 6,90 zł
Wyprowadź małego Lateha z groźnych łochów
LAZARUS 6,90 zł
MIECZE VALDGIRA II 6,90 zł
NIGHTBREED (kaseta) 7,90 zł
Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa.
PUFFY'S SAGA (kaseta) 7,90 zł
Wieloletowa gra zręcznościowa.
PUZZNIC (kaseta) 7,90 zł
Gra logiczno-zręcznościowa.
RODEO GAMES (kaseta) 7,90 zł
Gra zręcznościowa. 7 konkurencji: rodeo, rzutki, rzuty, rzuty, rzuty, rzuty, rzuty.
SKATE WARS (kaseta) 7,90 zł
Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej.
SLATERMAN 6,90 zł
Pomóż kosmicznie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stwórkami.
SPY WHO LOVED ME (kaseta) 7,90 zł
TRIADA - 3 gry 6,90 zł
TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami.
WINTER SUPERSPORTS (kaseta) 9,90 zł

Gra przygodowo-zręcznościowa. Bohater w pełnym niebezpieczeństwie świecie ratuje swych braci. 256 komnat!!!
KOŚCI & POKER 6,90 zł
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.
KUPIEC - wersja calodyskowa 19,90 zł
KUPIEC - wersja kasetowa 6,90 zł
LATEH 6,90 zł
Wyprowadź małego Lateha z groźnych łochów
LAZARUS 6,90 zł
MIECZE VALDGIRA II 6,90 zł
NIGHTBREED (kaseta) 7,90 zł
Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa.
PUFFY'S SAGA (kaseta) 7,90 zł
Wieloletowa gra zręcznościowa.
PUZZNIC (kaseta) 7,90 zł
Gra logiczno-zręcznościowa.
RODEO GAMES (kaseta) 7,90 zł
Gra zręcznościowa. 7 konkurencji: rodeo, rzutki, rzuty, rzuty, rzuty, rzuty, rzuty.
SKATE WARS (kaseta) 7,90 zł
Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej.
SLATERMAN 6,90 zł
Pomóż kosmicznie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stwórkami.
SPY WHO LOVED ME (kaseta) 7,90 zł
TRIADA - 3 gry 6,90 zł
TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami.
WINTER SUPERSPORTS (kaseta) 9,90 zł

AKCESORIA
ACTION PLUS 6.7 36,90 zł
Kartidż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy!!!. Bardzo wiele dodatkowych funkcji.
FINAL III 24,90 zł
Kartidż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy!!!. 60 dodatkowych funkcji.
NN 5,25" DD pud. 20 szt. 12,90 zł
Dyskiety bezfirmowa, paczka 20 szt. Nośnik BASF.

Gra przygodowo-zręcznościowa. Bohater w pełnym niebezpieczeństwie świecie ratuje swych braci. 256 komnat!!!
KOŚCI & POKER 6,90 zł
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.
KUPIEC - wersja calodyskowa 19,90 zł
KUPIEC - wersja kasetowa 6,90 zł
LATEH 6,90 zł
Wyprowadź małego Lateha z groźnych łochów
LAZARUS 6,90 zł
MIECZE VALDGIRA II 6,90 zł
NIGHTBREED (kaseta) 7,90 zł
Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa.
PUFFY'S SAGA (kaseta) 7,90 zł
Wieloletowa gra zręcznościowa.
PUZZNIC (kaseta) 7,90 zł
Gra logiczno-zręcznościowa.
RODEO GAMES (kaseta) 7,90 zł
Gra zręcznościowa. 7 konkurencji: rodeo, rzutki, rzuty, rzuty, rzuty, rzuty, rzuty.
SKATE WARS (kaseta) 7,90 zł
Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej.
SLATERMAN 6,90 zł
Pomóż kosmicznie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stwórkami.
SPY WHO LOVED ME (kaseta) 7,90 zł
TRIADA - 3 gry 6,90 zł
TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami.
WINTER SUPERSPORTS (kaseta) 9,90 zł

Gra przygodowo-zręcznościowa. Bohater w pełnym niebezpieczeństwie świecie ratuje swych braci. 256 komnat!!!
KOŚCI & POKER 6,90 zł
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.
KUPIEC - wersja calodyskowa 19,90 zł
KUPIEC - wersja kasetowa 6,90 zł
LATEH 6,90 zł
Wyprowadź małego Lateha z groźnych łochów
LAZARUS 6,90 zł
MIECZE VALDGIRA II 6,90 zł
NIGHTBREED (kaseta) 7,90 zł
Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa.
PUFFY'S SAGA (kaseta) 7,90 zł
Wieloletowa gra zręcznościowa.
PUZZNIC (kaseta) 7,90 zł
Gra logiczno-zręcznościowa.
RODEO GAMES (kaseta) 7,90 zł
Gra zręcznościowa. 7 konkurencji: rodeo, rzutki, rzuty, rzuty, rzuty, rzuty, rzuty.
SKATE WARS (kaseta) 7,90 zł
Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej.
SLATERMAN 6,90 zł
Pomóż kosmicznie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stwórkami.
SPY WHO LOVED ME (kaseta) 7,90 zł
TRIADA - 3 gry 6,90 zł
TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami.
WINTER SUPERSPORTS (kaseta) 9,90 zł

Gra przygodowo-zręcznościowa. Bohater w pełnym niebezpieczeństwie świecie ratuje swych braci. 256 komnat!!!
KOŚCI & POKER 6,90 zł
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.
KUPIEC - wersja calodyskowa 19,90 zł
KUPIEC - wersja kasetowa 6,90 zł
LATEH 6,90 zł
Wyprowadź małego Lateha z groźnych łochów
LAZARUS 6,90 zł
MIECZE VALDGIRA II 6,90 zł
NIGHTBREED (kaseta) 7,90 zł
Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa.
PUFFY'S SAGA (kaseta) 7,90 zł
Wieloletowa gra zręcznościowa.
PUZZNIC (kaseta) 7,90 zł
Gra logiczno-zręcznościowa.
RODEO GAMES (kaseta) 7,90 zł
Gra zręcznościowa. 7 konkurencji: rodeo, rzutki, rzuty, rzuty, rzuty, rzuty, rzuty.
SKATE WARS (kaseta) 7,90 zł
Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej.
SLATERMAN 6,90 zł
Pomóż kosmicznie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stwórkami.
SPY WHO LOVED ME (kaseta) 7,90 zł
TRIADA - 3 gry 6,90 zł
TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami.
WINTER SUPERSPORTS (kaseta) 9,90 zł

Gra przygodowo-zręcznościowa. Bohater w pełnym niebezpieczeństwie świecie ratuje swych braci. 256 komnat!!!
KOŚCI & POKER 6,90 zł
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.
KUPIEC - wersja calodyskowa 19,90 zł
KUPIEC - wersja kasetowa 6,90 zł
LATEH 6,90 zł
Wyprowadź małego Lateha z groźnych łochów
LAZARUS 6,90 zł
MIECZE VALDGIRA II 6,90 zł
NIGHTBREED (kaseta) 7,90 zł
Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa.
PUFFY'S SAGA (kaseta) 7,90 zł
Wieloletowa gra zręcznościowa.
PUZZNIC (kaseta) 7,90 zł
Gra logiczno-zręcznościowa.
RODEO GAMES (kaseta) 7,90 zł
Gra zręcznościowa. 7 konkurencji: rodeo, rzutki, rzuty, rzuty, rzuty, rzuty, rzuty.
SKATE WARS (kaseta) 7,90 zł
Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej.
SLATERMAN 6,90 zł
Pomóż kosmicznie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stwórkami.
SPY WHO LOVED ME (kaseta) 7,90 zł
TRIADA - 3 gry 6,90 zł
TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami.
WINTER SUPERSPORTS (kaseta) 9,90 zł

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzalnej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, szerm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.
KUPIEC calodyskowy 19,90 zł
kasetowy 6,90 zł

Wyjątkowo rozbudowany manager piłkarski. Dane 92 ligowych klubów, transfery zawodników, finanse, treningi, mecze, transfery. Programi w języku angielskim.
Football Manager 9,90 zł

Jedną z najlepszych gier zręcznościowych, jakie stworzono na COMMODORE C-64. Twoim zadaniem jest uwolnienie bohatera z niesamowitego świata pełnego najróżniejszych stworzeń. Korzystając z ukrytych naczyni, dających energię, znajdź 8 kluczy.
DEMON BLUE 7,90 zł

Niesamowita misja najtychniejszego szpiega. JAMES BOND i agent sowieckiego wywiadu - ANYA AMASOVA muszą odkryć tajemnicę zniknięcia dwóch łodzi podwodnych, radzieckiej i brytyjskiej. Wiele przygód, różna rodzaje broni.
The Spy Who Loved Me 7,90 zł

Od Twoich umiejętności i magii zależy uwolnienie plemienia od ciemności - Krwawego Zenona. Ciekawa fabuła, różnorodność scenarii, doskonale wykonane (grafika, animacje, wysoka grywalność) autorstwa grupy INFLEXION..
MIECZE VALDGIRA II 6,90 zł

Gra zręcznościowo-labiryntowa. Era wojen gwiazdowych. Pułkownik Colonel otrzymał misję w opuszczonej bazie, na krańcach galaktyki. Doskonała grafika, płynne animacje. Rozbudowane poziomy, pełne Obcych.
LAZARUS 6,90 zł

JAK ZAMAWIAĆ
Zapraszamy do zakupów wysyłkowych w naszej firmie. Z naszą pomocą mogą Państwo wygodnie, bez pośpiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu dokonać zakupów programów i akcesoriów komputerowych.
* Nie trzeba płać z góry. Za przesyłkę zapłacisz listonoszowi przy odbiorze programów.
* Naszych dotychczasowych klientów prosimy o podanie numeru klienta.
Szczegóły - kupon zamówienia
ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE
(0-94) 402-541
codziennie od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
ZAMÓWIENIA POCZTOWE
Wytnij kupon, wpisz: tytuły, ceny zamawianych programów, swój adres, naklej na kartkę pocztową i wyślij na nasz adres:
TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1
Korzystając z okazji zapraszamy Państwa serdecznie do wstępowania w szeregi **KLUBU STAŁEGO KLIENTA**. Stworzyliśmy go z chęcią podniesienia jakości naszych usług.

KLUB STAŁEGO KLIENTA
Aby zostać członkiem KLUBU należy, składając zamówienie na programy, opłacić roczną składkę w kwocie 7,95 zł. Członkowie klubu nie mają obowiązku dokonywania żadnych zakupów.
Przywileje członków KLUBU:
❖ bezpłatny katalog - min. sześć razy w roku (co 1-3 miesiące) otrzymasz pocztą nową ofertę
❖ szybka wysyłka - większość paczek wysyłamy w ciągu 3 dni. Przy ograniczonej ilości któregoś z programów realizujemy w pierwszej kolejności zamówienia klubowiczów
❖ bezpłatne zamówienia pocztowe - nie jest potrzebny znaczek, jeśli wyślesz zamówienie na otrzymanym od nas druku zamówienia.
❖ bezpłatna wysyłka (opcjonalnie) już przy zamówieniach powyżej 39,00 zł!!!

S6 Kupon zamówienia
Nr Klienta (jeśli posiadasz): Komputer ☐ CD ROM ☐ DYSK ☐ KASETA
Nazwisko, imię:
ul./miejsc. tel.
Poczt.:

TYTUŁ	NOŚNIK	CENA	TYTUŁ	NOŚNIK	CENA
1.			5.		
2.			6.		
3.			7.		
4.					
RAZEM:					

Moje zamówienie przekracza 39,00 zł (członkowie klubu 39,00 zł). Wybieram więc jedną z poniższych propozycji:
BEZPŁATNE CZŁONKOSTWO W KLUBIE ☐ BEZPŁATNIE
BEZPŁATNA WYSYŁKA PACZKI ☐ BEZPŁATNIE
lub przy zakupach programów na PC za minimum 99 zł:
SECRET SERVICE CD 45 ☐ BEZPŁATNIE
lub SECRET SERVICE CD 47 ☐ 7,95 zł
lub PC PRO PAD SV 234 ☐ 69,90 zł
lub przy zakupach minimum 3 gier na COMMODORE C-64:
FOOTBALL MANAGER 3 kasetą ☐ BEZPŁATNIE
lub przy zakupach minimum 2 programów na AMIGĘ:
WHIZZ (Amiga 500+/600/1200) ☐ BEZPŁATNIE
lub ALFRED CHICKEN ☐ BEZPŁATNIE
lub KUPIEC ☐ 7,95 zł
DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI PACZKI 7,95 zł
Tak, po zapoznaniu się z zasadami funkcjonowania KLUBU, chcę zostać jego CZŁONKIEM.
Zakreśl pole obok, aby opłacić roczną składkę w wysokości 7,95 zł. ☐ 7,95 zł
Podpis zamawiającego: **RAZEM DO ZAPŁATY:**

WIELKI

9

9.....	50
A10 Cuba!.....	40
Alpha Storm.....	29

alpha storm

Baldies.....	58
Betrayal in Antara.....	51

Baldies

Birthright: the Gorgon's Alliance.....	52
Blockhead.....	77
Callahan's Crosstime Saloon.....	45

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nac.
Waldemar Nowak

Sekretarz redakcji
Rafał Gatecki

Zespół redakcyjny

Łukasz Bura, Andrzej Cwalina,
Rafał Frąckiewicz, Marcin Kamil Górecki,
Aleksandra Kaca, Lech Kalwas,
Robert Korzeniewski, Dominik Kruk,
Leszek M. Kujawski, Maciej Michalski,
Krzysztof Papliński, Bogdan Wiciński

Design & DTP

STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek,
Adam Andrzejewski

Druk

UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69
Nakład 170.000 egz.

Adres redakcji

Secret Service
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
godz. 9⁰⁰-16⁰⁰ poniedziałek – piątek
e-mail: secserv@polbox.pl
Internet:
<http://www.pmc.com.pl/~ssonline>

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skróć. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

CARMAGEDDON

Carmageddon.....	36
Comanche 3.....	42

DUNGEON KEEPER

Dungeon Keeper.....	54
---------------------	----

F/A-18 HORNET 3.0

F-A 18 Hornet 3.0.....	41
------------------------	----

FORMULA 1

Formula 1.....	35
----------------	----

GNOME

G-Nome.....	30
-------------	----

HELICOPS

Helicops.....	28
---------------	----

Imperium Galactica

Imperium Galactica.....	60
-------------------------	----

Interstate '76

Interstate '76.....	38
---------------------	----

IRON & BLOOD

Iron & Blood.....	24
Kargon.....	77
Miki.....	78
NCAA'97.....	27
Net: Zone.....	48

pod

Pisarz.....	79
POD.....	34
Qicksilva.....	79
Quake: Scourge of Armagon.....	32

RELOADED

Redneck Rampage.....	100
Reloaded.....	31

RIOT

Riot.....	26
Shadows over Riva.....	49

SHIVERS

Shivers 2.....	46
Street Fighter 3.....	25
Tiger Shark.....	33

TIME LAPSE

Time Lapse.....	44
-----------------	----

TOSHINDEN 3

Toshinden 3.....	20
Wheels of Fire.....	76

X-COM APOCALYPSE

X-Com 3: Apocalypse.....	56
--------------------------	----

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

X-Men: Children of the Atom.....	22
----------------------------------	----

YODA STORIES

Yoda Stories.....	33
-------------------	----

Gry TV i konsole

Alien 3, Bug Too!, Crime Wave, Dark Savior, Doom 64, Mario Kart 64, Mechawarrior 2, Mr Bones, Porsche Challenge, Smurfy, Spot Goes to Hollywood, Suikonden, Terminator 2, Vandal Hearts.....	63
Hardware.....	70
Kombat Korner.....	20
KGB.....	81
Manga Room.....	94
Rzut okiem.....	7
SS CD'47.....	18
W przygotowaniu.....	10
Wywiad – Warlords 3.....	16
X-Files.....	87

O j, posypało się gier, posypało. Nadchodzi lato i wszyscy chcą wydać swoje tytuły jak najszybciej, by zdążyć przed wakacjami. Wiadomo, jeśli nie pojedziesz odpocząć od szkoły gdzieś w góry czy nad morze, to najlepszym lekarstwem na domową nudę będzie gra. Lepiej od razu zbierać pieniądze i zacierając ręce czekać na wymarzoną pozycję. Jeśli nie wierzycie, przejrzyjcie dokładnie numer. Te gry już są albo będą lada dzień. A przecież pozostają jeszcze spisane poniżej zapowiedzi...

Kolejny, 48. numer **SECRET SERVICE** będzie numerem wakacyjnym, lipcowo-sierpniowym. A że w czerwcu będą miały miejsce międzynarodowe targi grove w Atlancie, na pewno Rzut Okiem będzie wówczas obszerniejszy, pełny najświeższych nowinek ze świata, informacji „wydartych” zachodnim wydawcom przez naszego specjalnego agenta. Zamaskowany Gulash zostanie zrzucony na spadochronie tuż nad Atlantą, przechwyci tajne dane i prześle nam szyfrem. **Mission Impossible PL.**

ARMORED FIST 2

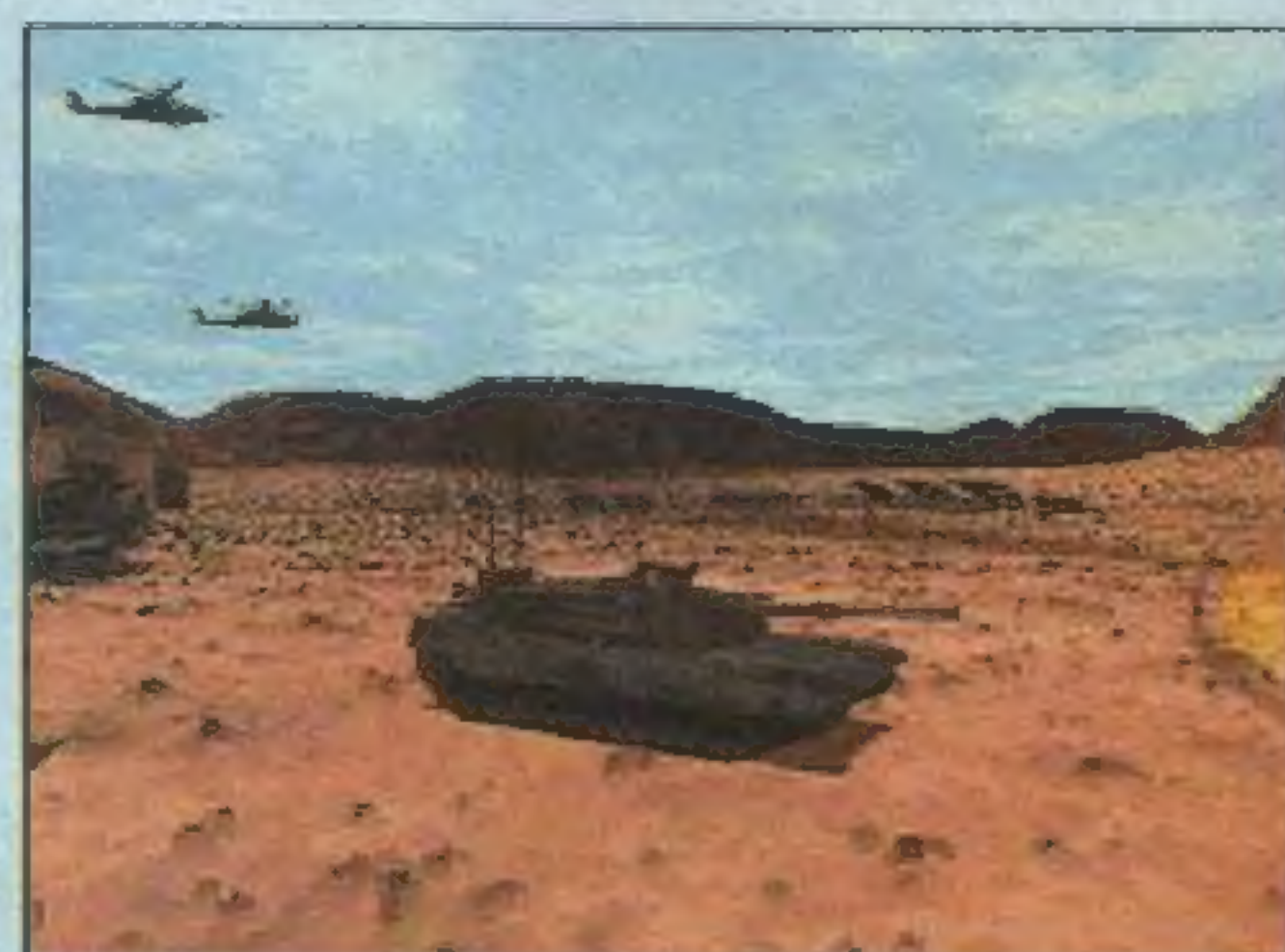
NOVALOGIC

Czołem, czołgiści! Czas odświeżyć pamięć i sięgnąć po kontynuację starego hitu NOVALOGIC, czyli „Pancerną Pięść” 2, która już niebawem pojawi się na półkach. Tym razem siądziemy za sterami M1A2 Abramsa, amerykańskiego czołgu przyszłości, zapewniającego maksymalnego kopa



(żyrostabilizowane działo 120mm) przy maksymalnym bezpieczeństwie załogi. Gra będzie wykorzystywać nowoczesny system Voxel Space 2, ten sam który tak świetnie sprawdził się w przypadku opisywanego w bieżącym numerze COMANCHE 3. Wszystkie obiekty będą teksturowane i zbudowane z polygonów, a stopień szczegółowości, odwzorowanie terenu i wysoka rozdzielczość zapewnią niesamowity wprost realizm. Oczywiście to kolejny powód do tego, by kupić sobie jeszcze szybszy procesor. Przyjdzie nam wal-

czyć na Środkowym Wschodzie, w Pd. Afryce i na Syberii, a postrzelamy sobie między innymi do ruskich T-80 i groźnych Hindów, kasując po drodze stacje radarowe, wrogą artylerię czy budynki cywilne. Opcja Multiplayer przewiduje zabawę dla 8 osób i specjalne misje w trybie deathmatch. Uwaga, chodzą słuchy, że grę wieloosobową będzie można w jakiś sposób połączyć z COMANCHE 3. Supernowoczesny czołg kontra niepokonany śmigłowiec to coś więcej niż stary WEREWOLF VS COMANCHE!



BATTLEGROUND 6:

NAPOLEON IN RUSSIA, THE BATTLE OF BORODINO

TALONSOFT/EMPIRE

Serię BATTLEGROUND znają wszyscy fani strategii, a zwłaszcza ci, którzy wciąż sobie cenią walkę z podziałem na tury. Tym razem będziemy uczestni-



czyć w olbrzymiej, historycznej bitwie, jaka rozegrała się w 1812 r. pod Borodino, gdzie stała cofająca się rosyjska armia pod dow. M. Kutuzowa stanęła u wejścia do Moskwy, broniąc miasta przed nacierającą Wielką Armią Napoleona. Jak pamiętamy z historii, siły cara Aleksandra ostatecznie wycofały się przed Francuzami, opuścili Moskwę, zastawiając po sobie spalone budynki i puste ulice. Napoleon bitwę wygrał, lecz wojnę przegrał – jego żołnierzy ostatecznie wykończyła straszliwa, rosyjska zima.

BATTLEGROUND 6 to po prostu kolejna część epickich bitew. Zasady pozostają te same – bardzo proste do opanowania, a zarazem skomplikowane – oddające realizm strategiczny. Zobaczymy tylko nowe mundury i nowe scenariusze na zupełnie nowym terenie, nie licząc oczywiście kampanii. Wśród scenariuszy są i takie, które odbiegają nieco od prawdy historycznej, stawiając pytania: „co by było, gdyby?”. Będzie można dowodzić całą armią lub tylko jej częścią, powierzając resztę inteligencji komputera. Rzecz jasna, nie zabraknie opcji Multiplayer. Pełną wersję gry mamy ujrzyć już na przełomie maja i czerwca br.

BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF

LOOKING GLASS

British Open, zwane też Open Championship są najstarszymi mistrzostwami świata w golfie. Początkowo rozgrywane były na terenie Szkocji, obecnie odbywają się przemiennie w kilku brytyjskich miastach, z których jedynie St. Andrews należałoby uznać za historyczną siedzibę tych zawodów. Tam sławę zdobyli m.in. Arnold Palmer, Jack Nicklaus czy Lee Trevino. Do szacownego grona komputerowych symulacji gry w golf dołączy niebawem produkcja firmy LOOKING GLASS, która pozwoli nam wziąć udział w wyżej wspomnianych mistrzostwach. Będzie to kolejny śliczny golf pod Windows'95. Wydarzenia na oryginalnym torze z St. Andrews będzie kome-



BATTLEGROUND 7:

BULL RUN

TALONSOFT/EMPIRE

Zaraz po BATTLEGROUND 6 pojawi się następna część strategicznej serii. Z mroźnej, rosyjskiej zimy przeniesiemy się w gorące, amerykańskie lato i stoczmy nie jedną, ale dwie olbrzymie bitwy. Pierwsza bitwa pod Bull Run (Północna Vir-



ginia) miała miejsce 21 lipca 1861 roku, kiedy to wstąpił się generał Thomas J. Jackson, zyskując przydomek Stonewall Jackson. Druga bitwa rozegrała się latem następnego roku, kiedy to generał Lee wciągnął jankeską armię gen. Pope'a w zasadzkę. To wielkie zwycięstwo Konfederacji dało początek wielkiej inwazji na Północ. Ale to już zupełnie inna historia...



FLIGHT UNLIMITED 2

LOOKING GLASS

Kolejnym mocnym uderzeniem LOOKING GLASS będzie w tym roku kontynuacja znanego powszechnie pacyfistycznego symulatora lotniczego FLIGHT UNLIMITED. Gra w odróżnieniu od serii FLIGHT SIMULATOR wydawanej przez MICROSOFT będzie nie tylko niezwykle realistyczna, ale także o wiele miódniejsza dla wszystkich amatorów nieskrępowanego lotu. Jednosilnikowa Cessena jest chyba najlepszą zabawką sprawdzającą się nawet warunkach miejskich, a powietrzne



akrobacje, jakie można na niej wyczyniać, przechodzą ludzkie pojęcie i przyprawiają o zawrót głowy. W stosunku do poprzednika FU 2 został znacznie ulepszony, zaś podstawową różnicą jest zastosowany system VFR (visual flight rules), który stosuje nawigację opierającą się na terenowych punktach odniesienia, a nie instrumentach pokładowych. Po prostu lecisz, rozglądasz się i wiesz, gdzie jesteś. Jest to możliwe dzięki doskonałemu odwzorowaniu terenu. Dla potrzeb gry sporządzony wierny model 8500 mil kwadratowych Zatoki San Francisco, gdzie jeden piksel na ekranie odpowiada w przybliżeniu 5 metrom rzeczywistego terenu! Cóż za dokładność – można będzie rozpoznać nawet domek wujka z Ameryki.

PANZER GENERAL 2

SSI

Niemal wraz ukazaniem się PACIFIC GENERAL pojawi się PANZER GENERAL 2, gorący towar dla strategów lubujących się w ciężkich dywizjach. Tym razem ujrzymy aż 4 kampanie – jedną wielką i trzy mniejsze, w tym i dla strony alianckiej, czego nie było w poprzedniku. Na szczęście zasady pozostaną te same, zmianie ulegnie jedynie grafika. Mapy będą przedstawiać zrenderowane zdjęcia lotnicze prawdziwego terenu, ukazanego pod pewnym kątem, a wszystkie jednostki będą trójwymiarowe. Interaktywny teren będzie odzwierciedlał zniszczenia. Gra nabierze pozornej głębi i robi się ładniejsza. Jak wcześniej, komputer będzie sporządzał kompletną biografię twoich wo-

jennych czynów oraz przyznawał medale i nagrody za zwycięstwa. Za to multimedialne briefingi będą dłuższe i fajniejsze. Edytor bitew pozwoli ci zaprojektować własne scenariusze. Uwaga, „dwójka” będzie wymagać co najmniej procesora P90 i 16 MB RAM oraz chodzić pod Windows'95. Poczekaj, kup, załaduj i... ognia!



PACIFIC GENERAL

SSI

To już ostatnia część głośniejszej i nagradzanej serii „Generałów”. W tym wydaniu teatrem działań będzie tytułowy Ocean Spokojny z okresu II Wojny Światowej. Wojnie na Pacyfiku dał początek w 1941 r. atak Japończyków na Pearl Harbor. Jak łatwo się domyślić, stronami konfliktu będą Japonia i Stany Zjednoczone, a gracz będzie mógł stoczyć kampanię dowolną ze stron. System rozgrywki pozostanie ten sam – i dobrze, bo podoba się niemal wszystkim strategom – zostaną wprowadzone tylko nieznaczne zmiany zwią-



zane z tym, że większość działań będzie rozgrywać się na wodzie, a tylko nieliczne walki będą prowadzone na lądzie, a ściślej, na wyspach. Autorzy zdecydowali się też wprowadzić do gry nowy system wygrywania bitew – za zajmowanie wrogich heksów, straty zadawane przeciwnikowi itp. będą naliczane punkty zwycięstwa. Nowością będą też historyczne dane na temat autentycznych jednostek. Oczywiście gra będzie posiadać edytor scenariuszy i Battle Generator, który pozwoli tworzyć własne scenariusze, w tym ściągane mapy i jednostki z ALLIED GENERAL i PANZER GENERAL. Czekamy z niecierpliwością na skopanie tyłków skośnookim.

POPULOUS 3

BULLFROG/EA

Minęło dobre 9 lat, od kiedy został wydany pierwszy POPULOUS, zresztą na platformy Amiga i Atari ST. Pamiętam, bo grałem w to u kumpla i bardzo mi się podobało. Gdybym miał porównywać tę grę do czegoś z PeCeta, postawiłbym na skrzyżowanie SETTLERS z CIVILIZATION i BALDIES. Zresztą wszyscy amigowcy powinni ten tytuł pamiętać, bo swego czasu był prawdziwym hitem, o którym słyszał prawie każdy. W tej grze przyjmowałeś rolę boga, który troszczył się o własny lud, starając się pozyskać



jak największą liczbę wyznawców, jednocześnie konkurując z wyznawcami innych bogów. W miarę rozwoju cywilizacji przybywało ci potężnych, boskich czarów i możliwości – mogłeś wznosić góry i zatapiać lądy, spuszczać prawdziwe gromy z niebios itp. itd. W wersji PeCetowej idea będzie podobna. Rzecz jasna, opracowanie graficzne będzie o niebo lepsze. Swoim ludem będziesz rządził za pośrednictwem szamana. Twoi wyznawcy będą rozbudowywać miasta, budując domy, garnizony szkolące wojowników i przede wszystkim świątynie, które zwiększą twoją moc. Ty zaś będziesz szkolił armię krzyżowców tępiących innowierców i własnoręcznie im szkodził, zsyłając na nich zarazy, trzęsienia ziemi, wybuchy wulkanów. Ludzie są dla ciebie tylko pionkami. Pamiętaj, jesteś bogiem i twoja władza jest absolutna. Zaszkoślić ci mogą tylko inni bogowie...



PANDEMONIUM

CRYSTAL DYNAMICS

Jak powszechnie wiadomo, najlepsze platformy robi się na konsoli. To prawda, bo w platformówce miódność kryje się w hi-resowej i bajecznie kolorowej grafice oraz płynnej animacji, a jedno z drugim na PeCecie jakoś się gryzie. PANDEMONIUM wyszło pierwotnie na PlayStation i zwróciło na siebie powszechną uwagę. Wydawca zdecydował się więc zrobić konwersję na PC. Już niedługo zobaczymy szalony team Nikki, Fagus i kukielka Sid w akcji na naszych monitorach. Będziemy pokonywać kolejne levele, zbierać magiczne power-upy, szukać ukrytych miejsc, zmieniać się w nosorożca i nawet smoka ziejącego ogniem, który spopieli stojących nam na drodze przeciwników. Zabawa będzie świetna, szkoda tylko, że jakoś gry nie dorówna wersji PSX.



QUAKE 2

ID SOFTWARE

Tak, będzie QUAKE 2! Nikomu chyba nie trzeba tłumaczyć, co to będzie za gra. Nie wiadomo jednak do końca, na ile będzie się on różnił od swego słynnego poprzednika. Z ID odeszło sporo ludzi, którzy stworzyli ten megahit. Właściwie ze starej gwardii pozostał tylko główny programista John Carmack, ale on sam sprawy nie załatwi. Jedno jest pewne – QU-



AKE 2 na pewno będzie lepszy od „jedyńki”, tak pod względem udoskonalonej grafiki, jak i pomysłów. Ujrzymy nowe potwory, nowe bronie i zupełnie inne levele. Pytanie tylko, czy QUAKE 2 przebieje HEXEN 2? Quakemani nie mają wątpliwości – dla nich liczy się przede wszystkim klimat, który zjada hexenowe Dark Fantasy na śniadanie. Gdy tylko dowiemy się więcej, natychmiast was o tym powiadomimy. Na razie podziwiajcie screeny.

Na engine QUAKE 2 powstanie też druga część DUKE'a – DUKE NUKEM FOREVER.

RIVEN

CYAN/BRODERBUND

RIVEN jest kolejnym dziełem braci Randa i Robyna Millerów, twórców MYST – najlepiej sprzedającej się przygodówki przez trzy lata z rzędu (w sumie sprzedano ponad 3,5 mln sztuk w wersji na PC i Macintosh). Zaraz po ukończeniu MYST natychmiast niemal przystąpili do prac nad sequelem, pisząc w chwili wolnej książkę na podstawie



gry, także zatytułowaną „Myst”. RIVEN będzie trochę przypominał z wyglądu MYST, jednak sam projekt owiany jest jeszcze tajemnicą i fabuła wciąż pozostaje nieznana. Ponoć będzie to wspaniała, pełna głębi interaktywna przygoda, jeszcze bardziej niesamowita od MYST. Olbrzymi budżet pochłonęły: zaawansowany engine i doskonałej jakości rendery, które możecie podziwiać na screenach. RIVEN pojawi się pod koniec roku, więc na pewno jeszcze raz zdążymy go jeszcze zapowiedzieć, serwując wam pełniejszą garść informacji.

SHADOWS OF THE EMPIRE PC

LUCASARTS/VIRGIN

Tytuł znany dotychczas jedynie posiadaczom konsoli Nintendo 64 pojawi się jesienią na PeCecie. Wersja PC będzie korzystać z dopalaczy akceleratorów 3D. Gra dopisuje kolejny rozdział do epickiej sagi Gwiezdných Wojen. Akcja SHADOWS OF THE EMPIRE rozgrywa się w czasie między „Imperium kontratakuje” a „Powrót Jedi”. Hi-resowa, konsolowa grafika podobno zostanie zachowana. Gracz wcieli się w postać Dasha Rendara, przyjaciela Hana Solo. Jego zadaniem będzie strzec Luke'a Skywalker'a przed zabójcami Mrocznego Księcia Xizora, szefa okrutnej



przestępczej organizacji nazywanej Czarnym Słońcem. Dash jest najemnikiem, podobnie jak Han i podobnie jak on posiada doskonale uzbrojony, wielozadaniowy statek kosmiczny, którym nie raz przyjdzie mu walczyć. W sumie jest 10 obszernych leveli i 5 całkowicie różnych typów rozgrywki. Na przykład Dash będzie korzystał z jetpacka, zasuwał na snowspeederze i walczył w przestrzeni kosmicznej. Wśród przeciwników

SHADOW WARRIOR

3D REALMS/QT INTERACTIVE

SHADOW WARRIOR to kolejna strzelanina 3D, której bohaterem jest Lo Wang, wojownik ninja. Engine gry nazywa się BUILD i przypomina engine zastosowany w DUKE NUKEM 3D. Zresztą SHADOW WARRIOR będzie od niego o niebo lepszy. Będziemy mogli poruszać się różnymi pojazdami i korzystać z ich broni pokładowej. Lo Wang będzie mógł zajmować wieżyczki strzelnicze na budynkach i strzelać z potężnych dział. Po raz pierwszy ujrzymy też przezrystą wodę, w której będzie można zobaczyć pływające w głębi stwory. Wszystkie obiekty będą pólspite'ami złożonymi po części z polygonów, dzięki czemu zyskają prawdziwy trzeci wymiar i będzie można obejrzeć każdą ich stronę. Rozwaleni przeciwnicy będą zostawiać na ścianach bryzgi krwi i ślady stóp, gdy wejdą w plamę rozlanej krwi. Inteligencja komputerowych



przeciwników wzrośnie, a tryb Multiplayer pozwoli grać jednocześnie ośmiu osobom. Doskonały engine gry pomieści większy obszar gry, przez co ukaże nam więcej detali – gdy np. stanimy przed frontem budynku i spojrzymy przez otwarte drzwi, ujrzymy w prześwitach przejść wnętrza wszystkich nie zastąpionych niczym pomieszczeń. Do gry będzie też dołączony edytor leveli, działający na podobnej zasadzie jak ten z DUKE. Muzyka będzie płynąć prosto z kompaktu, dzięki czemu zyska na jakości. Gra będzie wymagała procesora Pentium i 12 MB RAM. Wydaje się, że BLOOD i REDNECK RAMPAGE zyskają poważnego rywala.



znajdą się zwykli szturmowcy, pojazdy krocące AT-AT, TIE fighters, Gwiezdne Niszczyciele, roboty, a nawet sam przerażający bounty hunter Boba Fett. Najcięższą dostępną bronią będzie Disruptor. Poszaleją nie tylko miłośnicy Star Wars, ale i wszyscy amatorzy gorącej akcji w pięknym stylu. Oczywiście, na solidnym sprzęcie – najlepiej z Direct 3D.





exclusive

BROKEN SWORD 2

W PRZYGOTOWANIU



Przygotowując scenariusz gry, autorzy sięgnęli do tajemniczej historii Majów – starożytnego plemienia Indian, które tysiące lat temu budowało kamienne miasta w lasach tropikalnych Ameryki Środkowej. Cywilizacja Majów do dziś fascynuje i wpra-

wia w osłupienie niezwykle stopniem rozwoju (kalendarz, dokładne określanie czasu, pomiary planet). W BROKEN SWORD 2 znany nam już George będzie musiał rozwikłać zagadkę trzech słonecznych tarcz zbudowanych dla boga Quet-

O becnie trudno powiedzieć choćby to, że przygódówek jest jak na lekarstwo. Po prostu nie ma ich prawie wcale! Po rynkowej klapie znakomitej gry jaką był TOONSTRUCK, mało kto kwapi się z wydawaniem kolejnych gier z tego kwitnącego do niedawna gatunku. Jedynym pewniakiem jest CURSE OF MONKEY ISLAND, jednak na tę grę poczekamy co najmniej do jesieni.

Tymczasem wieści z brytyjskiej firmy REVOLUTION donoszą o zaawansowanych pracach nad drugą częścią BROKEN SWORD (SS'42). Na temat powodzenia pierwszej części słychać różne głosy, zarówno entuzjastyczne, jak i głęboko wątpiące w rzekomy sukces tej skądinąd świetnej gry. Dla nas najważniejsze jest jednak to, że jeszcze w tym roku ukaże się „dwójka”. I że będzie co najmniej tak samo dobra.



zacoatla przez jego kapłanów. Przy okazji pomoże przyjacielowi zdemaskować gang handlarzy narkotyków. I znów los będzie go rzucać po całym świecie, a niezwykła przygoda znajdzie swój nieoczekiwany finał.

Autorzy obiecują wiele usprawnień – przede wszystkim więcej zagadek i mniej bezproduktywnych rozmów. Widoczne na ekranie postacie będą się szybciej poruszać, po dwukrotnym kliknięciu na wyjście nie trzeba będzie czekać aż bohater doczłapie do niego. Wszystkie animowane sekwencje mają mieć jeszcze lepszą jakość. Gra będzie mocna pod względem graficznym, a to dzięki zastosowaniu nieobecnych do tej pory w grach przygodowych efektów takich, jak cieniowanie w czasie rzeczywistym, alpha-blending (wygładzanie krawędzi), transparency (postać pojawiająca się za szybą lub warstwą dymu będzie „zamglona”) oraz lepsze przedstawienie perspektywy poprzez zastosowanie paralaksy. Uważnie przestudiowawszy scenariusz gry dostarczony nam poufnie przez Charlesa Cecila z REVOLUTION, nie możemy już kryć podniecenia – szykuje się kolejna wspaniała gra. Uważni gracze na pewno ją docenią.

REVOLUTION/VIRGIN, PC CD





Jedną z najgłośniejszych gier 1993 roku był OUTPOST wydany przez koncern SIERRA. Reklamy głośno krzyczały o realistycznej symulacji pozaziemskiej kolonii i współpracy ludzi z NASA, pomagających projektować przedstawiony w OUTPOST świat. Niestety, sama gra

OUTPOST 2

W PRZYGOTOWANIU



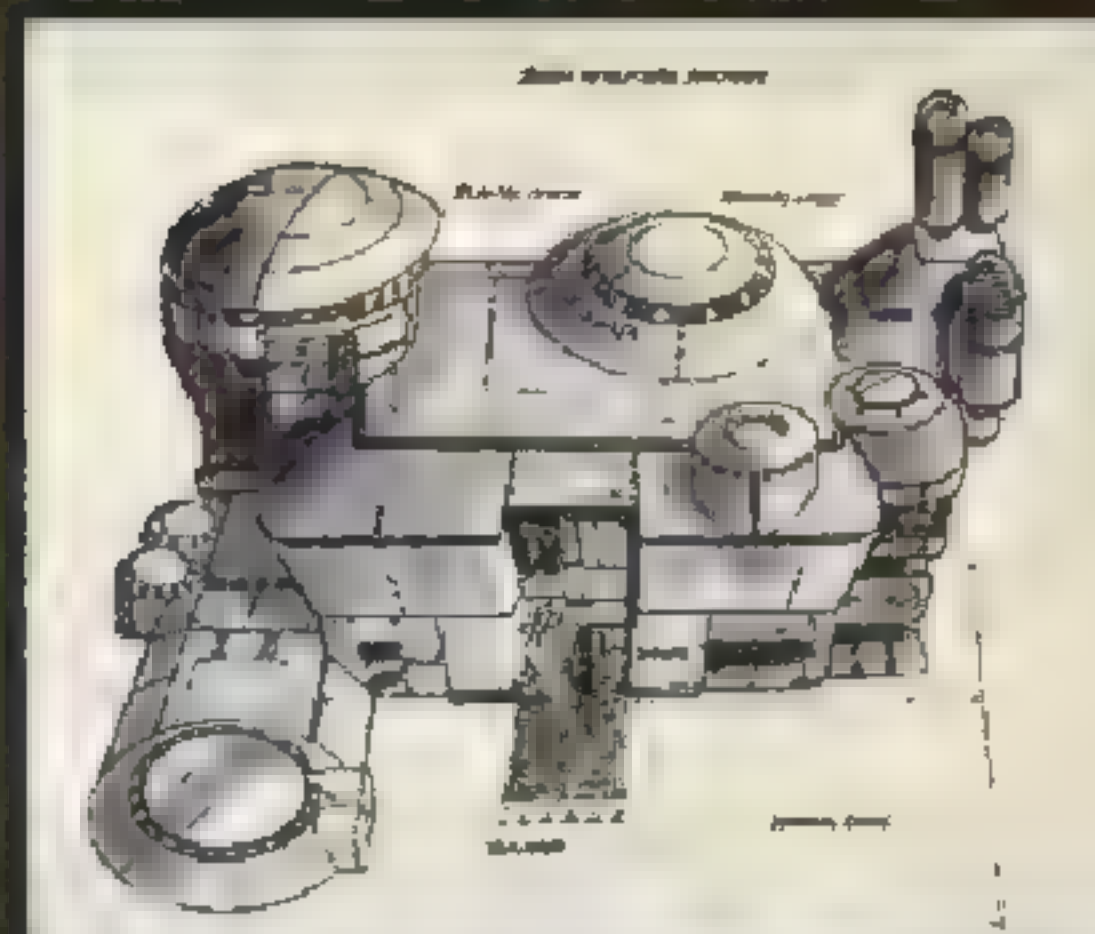
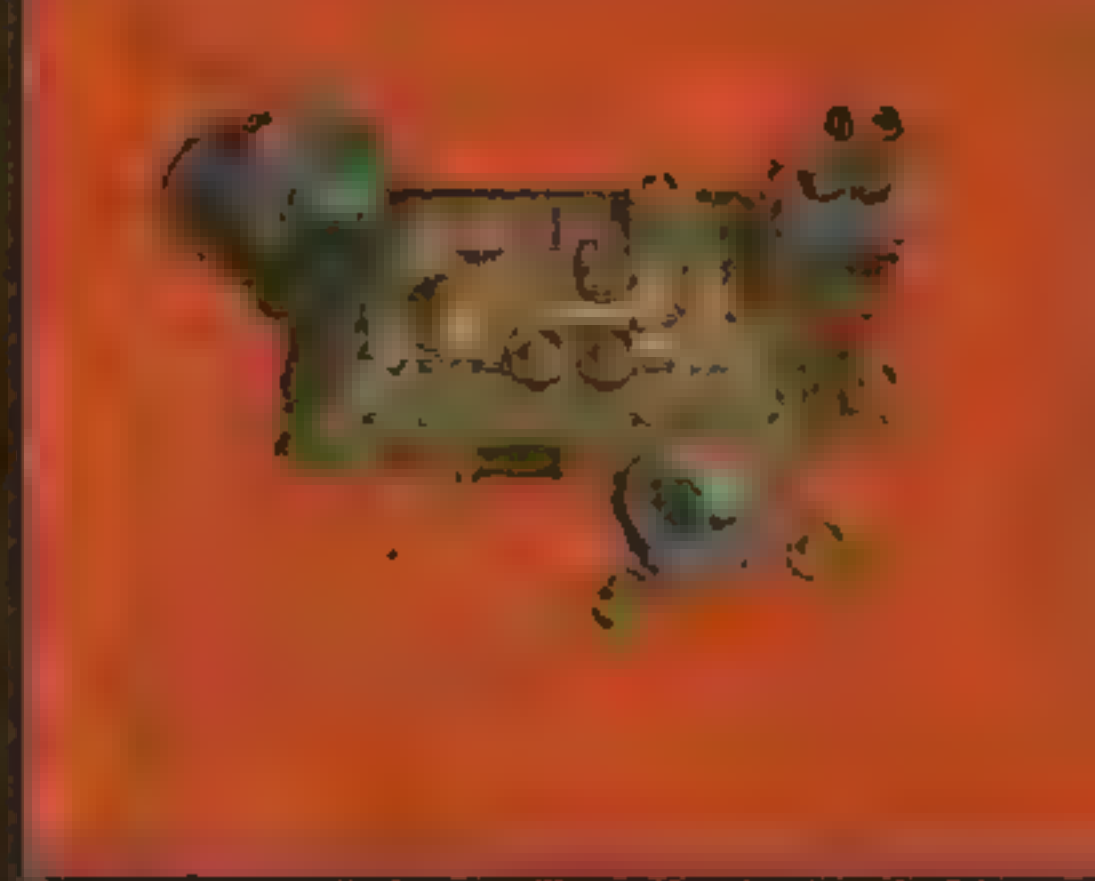
nie dorównała mocą reklamowym sloganom – OUTPOST zebrał spore ciągi od recenzentów niemal w każ-



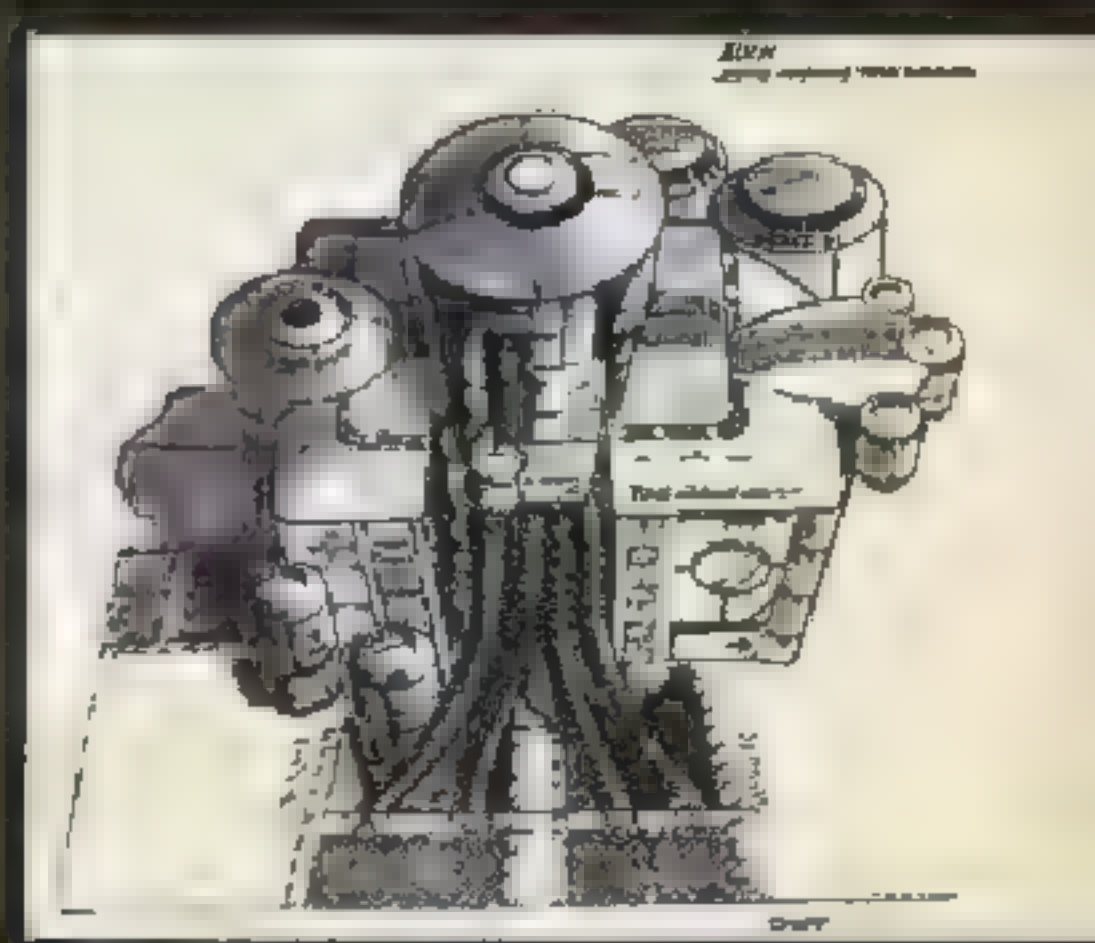
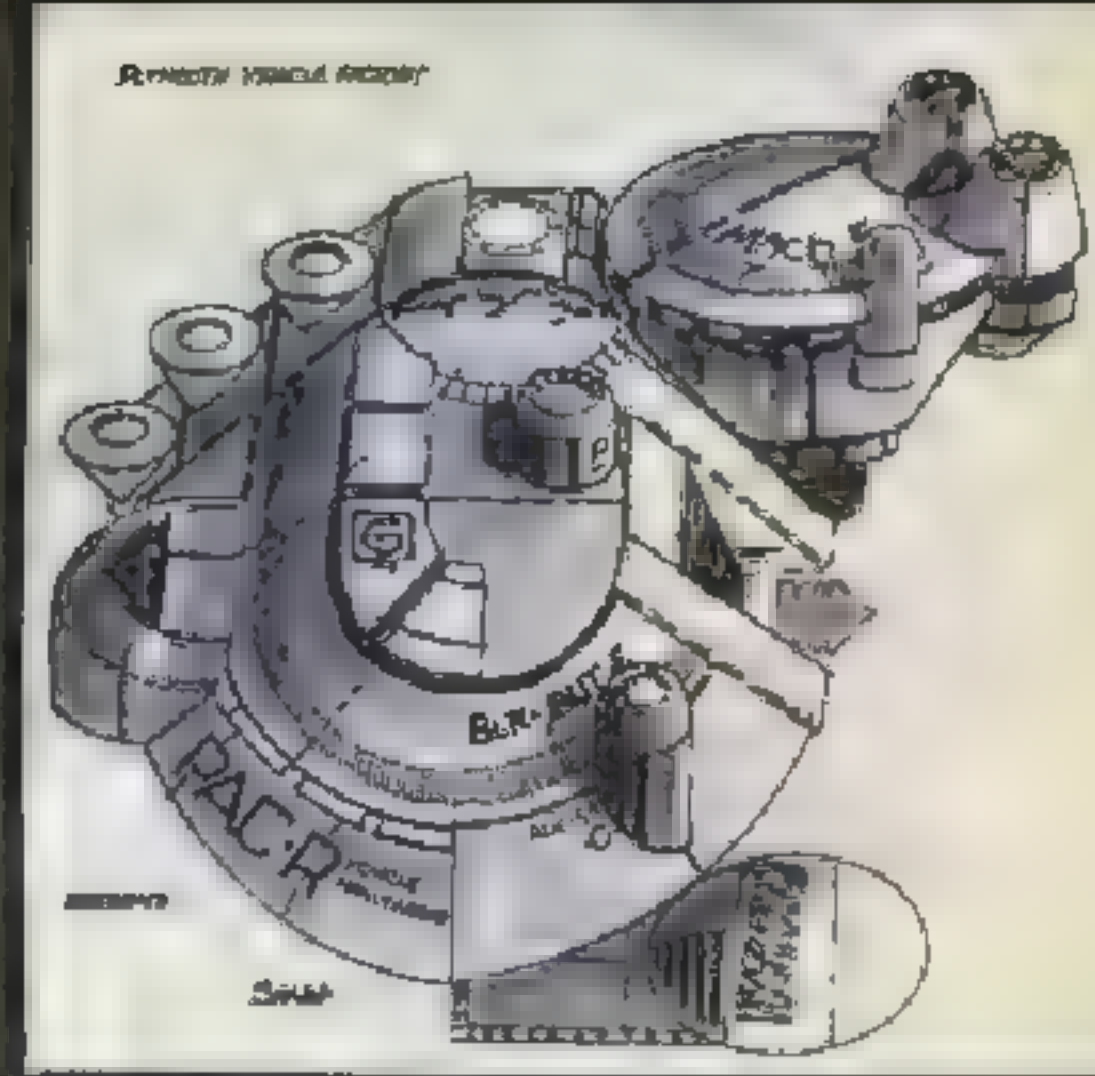
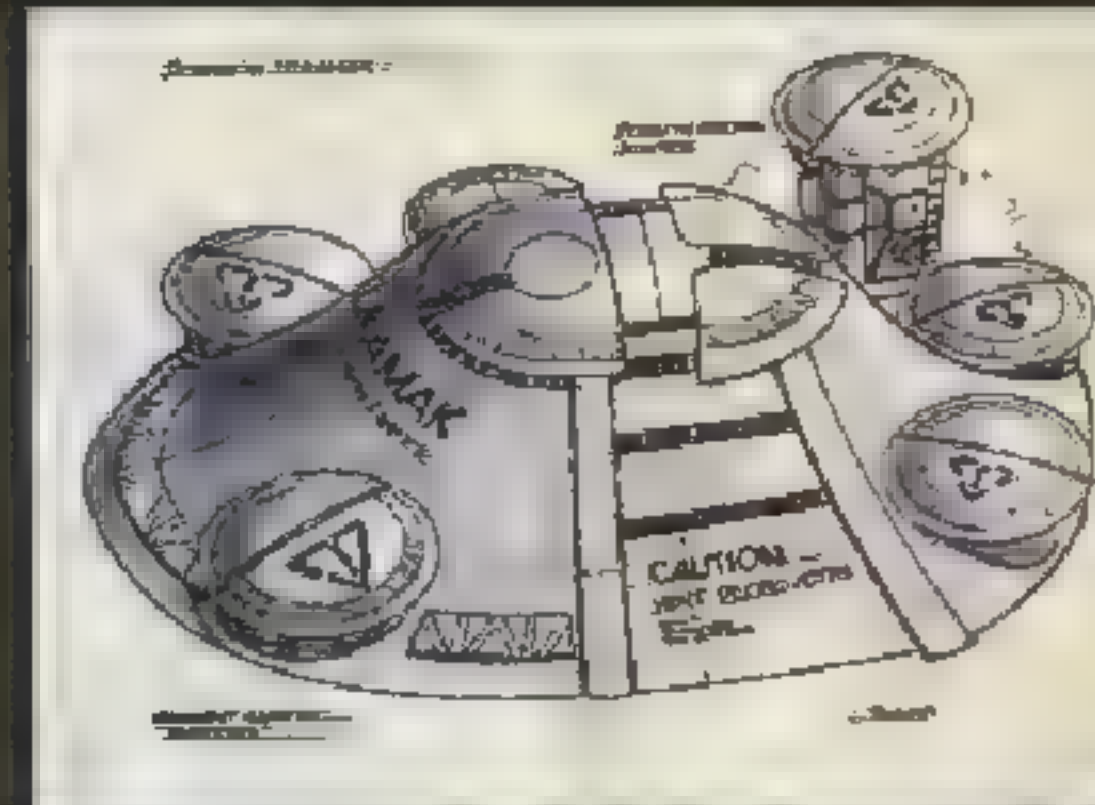
dym magazynie, co jednak nie przeszkodziło mu dobrze się sprzedawać. Dziwne są prawidła rynku, zważywszy że zupełnie odwrotna sytuacja miała miejsce w przypadku TOON-

STRUCK. Od tego czasu minęły już cztery lata i wszyscy gracze dawno zapomnieliby o trudach kolonizacji niegościnnych planet, gdyby nie SIERRA, która usilnie próbuje odświeżyć nam pamięć wydając OUTPOST 2.

Developerzy uwzględnili wszystkie krytyczne uwagi zarówno graczy, jak i recenzentów. OUTPOST 2, w odróżnieniu od swego pierwowzoru, będzie prze-myślaną od początku do końca strategią w czasie rzeczywistym, w której walka nie decyduje całkowicie o powodzeniu przedsięwzięcia. Najważniejsza, podobnie jak w części pierwszej jest rozbudo-



Gdy na Ziemi zabraknie już miejsca, w takich właśnie chatupkach będą kiedyś mieszkać na Marsie nasze praprawnuki

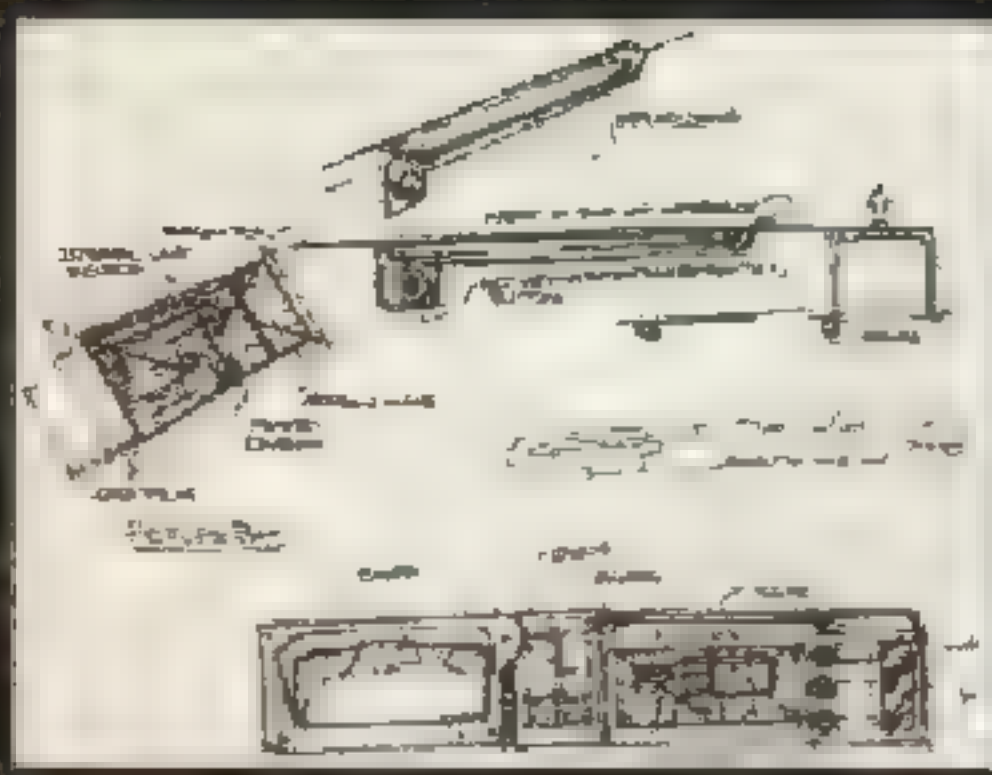


wa zarządzanej przez gracza kolonii – odległego o tysiące lat świetlnych nowego domu ludzkich osadników. Aby uniknąć tak zniechęcającego przez graczy, a obecnego w pierwszej części braku sprecyzowanych zadań, gra zostanie podzielona na rozdziały – na początku każdej misji gracz otrzyma wyraźną instrukcję objaśniającą cel. Autorzy obiecują także bardzo rozbudowaną grafikę w trybie SVGA, którą uzupełniać będą przerywniki.

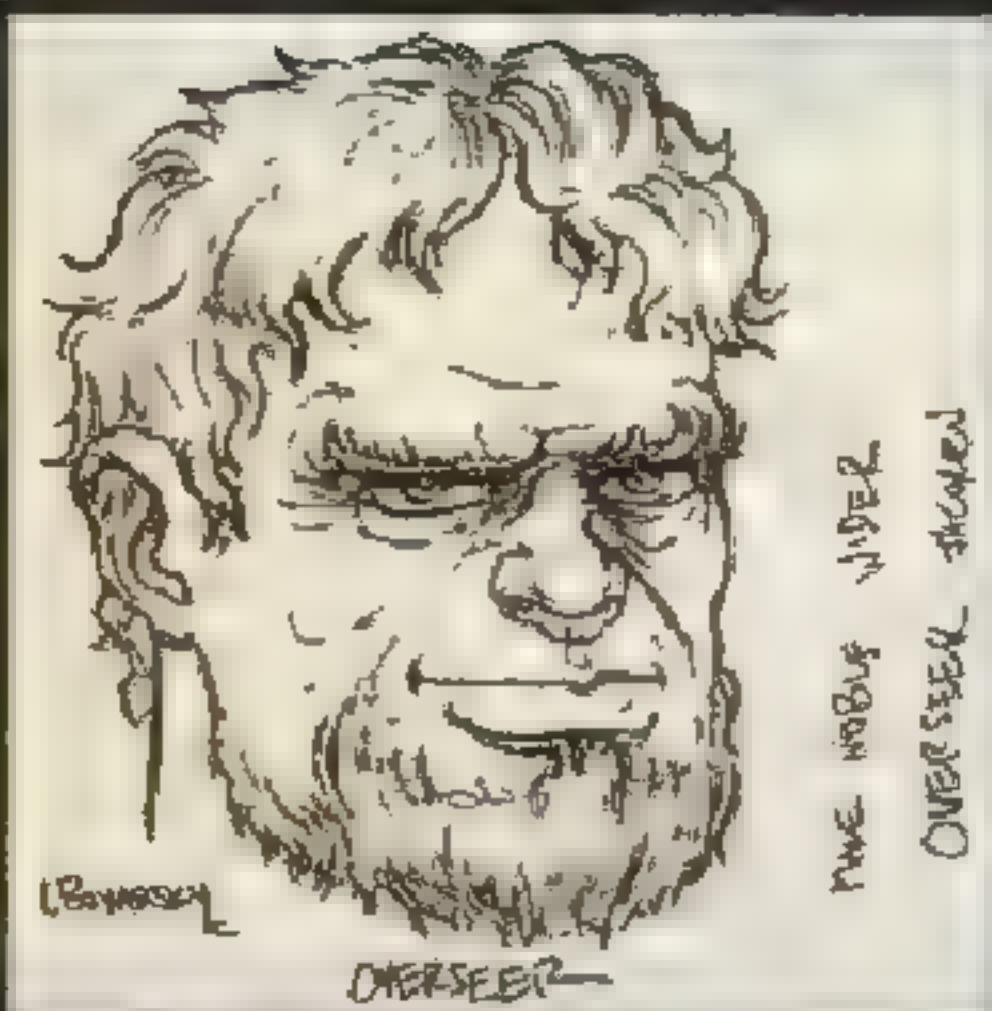
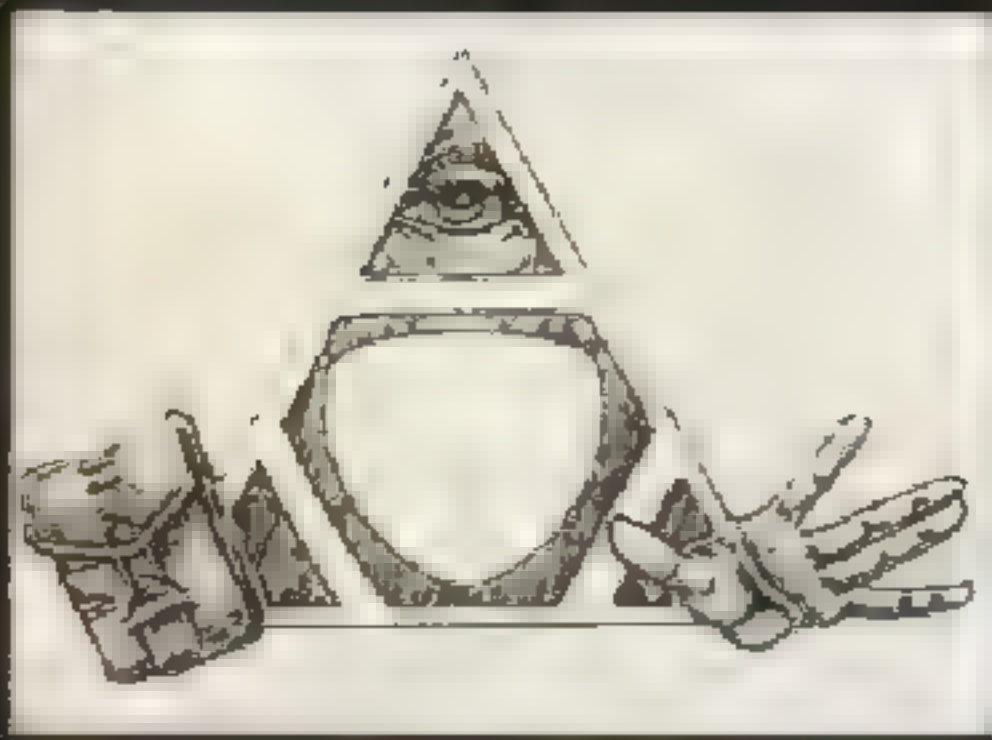
Znakomity koncept z OUTPOST może doczekać się wreszcie realizacji o niebo lepszej i odpowiadającej dzisiejszym standardom. Na koniec jeszcze jedno spostrzeżenie – wszyscy, którym wydaje się, że z roku na rok SIERRA podupada, są w wielkim błędzie. Koncern ma się znakomicie, a do końca roku planuje wydanie 31 gier. Tak nie zachowuje się firma, której zyski maleją.

SIERRA, PC CD

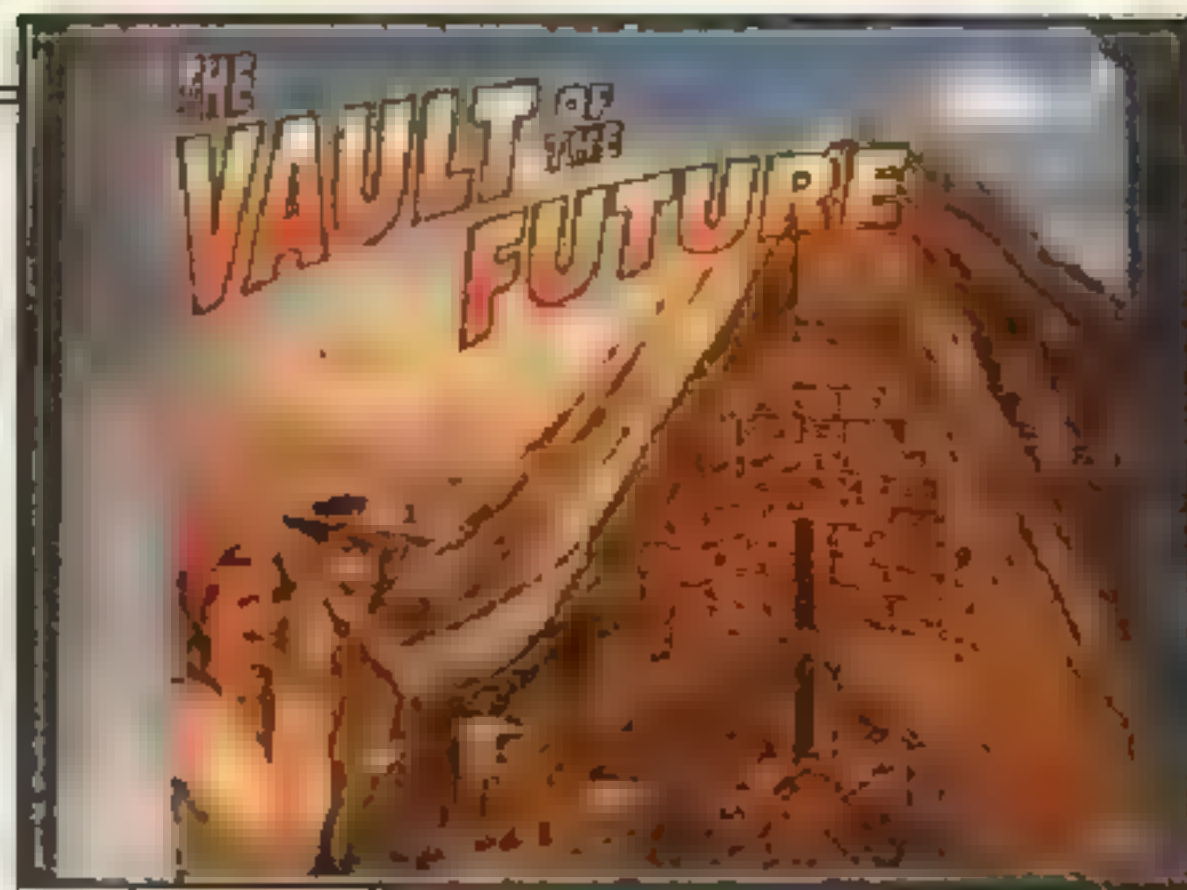
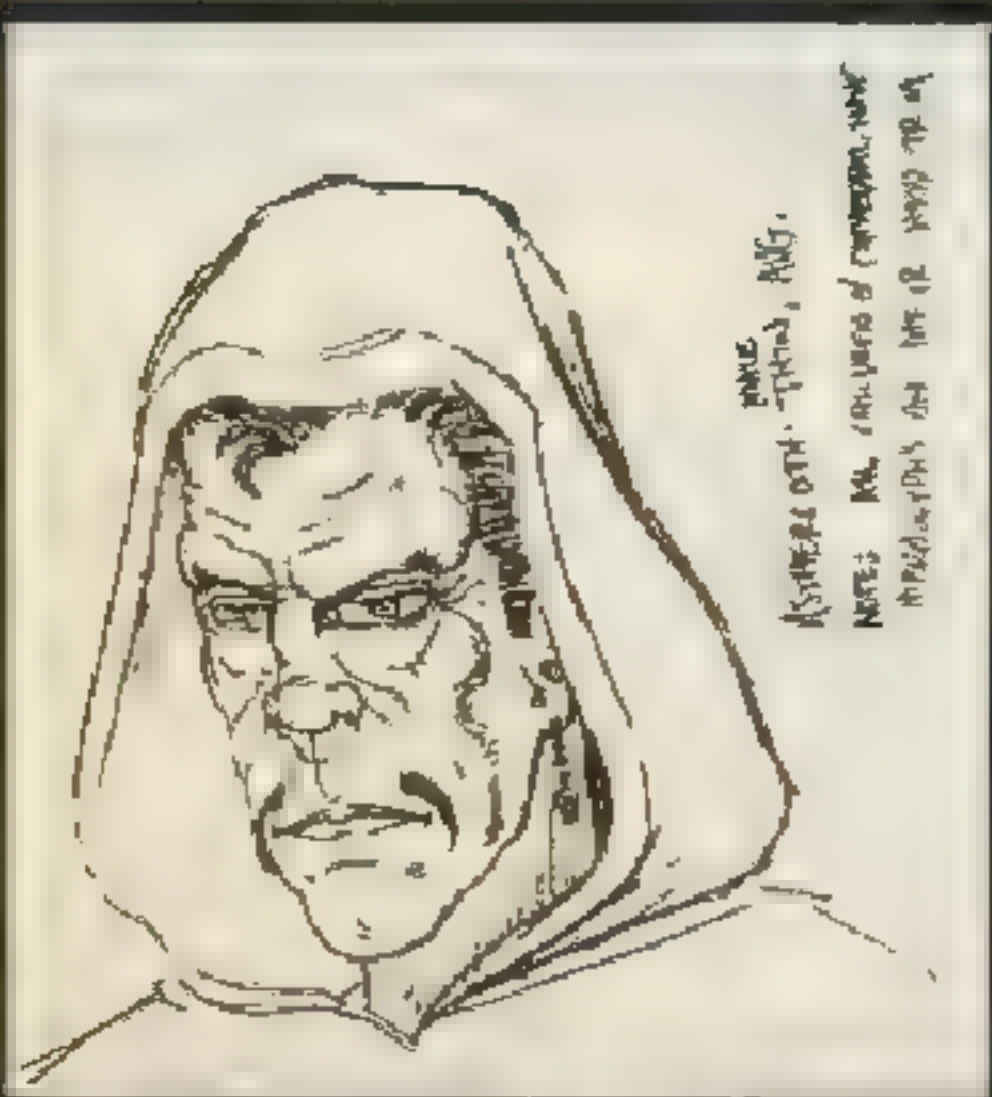




Bardzo ciekawy szkic! Projekt wyświeclacza, który nieodłącznie towarzyszy bohaterowi w jego wędrówkach.



Kolejne fazy przygotowywania trójwymiarowych rozmówców



The VAULT znajduje się we wnętrzu góry

Akcja FALLOUT rozpoczyna się 80 lat po wybuchu trzeciej wojny światowej. Pociski nuklearne położyły kres wspaniałej rozwijającej się cywilizacji, pozostali przy życiu ludzie chronią się w przewidzianych podziemnych twierdzach. Na zewnątrz pozostała jedynie wzmożona radiacja, bezlitosne gangi



Do plecaka mieści się kilka ładnych zabawek, m.in. dwa mini gundy

FALLOUT

W PRZYGOTOWANIU

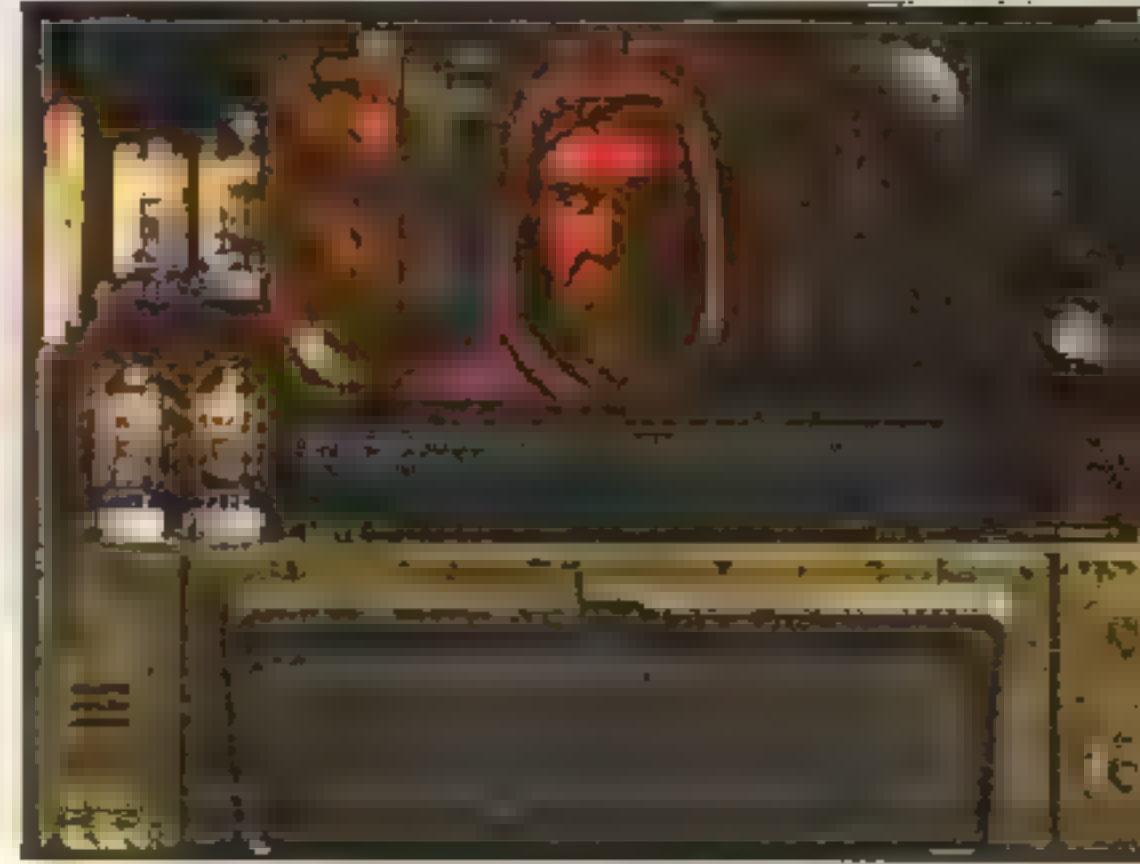


mutantów popromiennych i wszechobecne prawo pięści. W jednej z ludzkich kolonii, nazwanej przez uchodźców the Vault, zepsuł się system odpowiedzialny za przystosowanie skażonej wody do picia. Jeden z uchodźców musi wyjść na powierzchnię i odnaleźć – ukraść z innej kolonii, kupić, wyprodukować – zepsuty mikroprocesor, ale to tylko wstęp do dalszej przygody...

Podobnie jak w DIABLO można wybrać spośród trzech typów postaci, można też ustawić wszystkie jej cechy po swojemu. Poruszając się w postnuklearnym świecie, gracz napotka wiele różnych istot – ludzi i mutantów. Od wyników konwersacji zależy ich pozytywne bądź negatywne nastawienie, często jedynym rozsądnym środkiem perswazji okazuje się schowana w plecaku strzelba.

Strategiczna część gry, czyli walka, została podzielona na tury. Gracz ma nieograniczoną ilość czasu na

podjęcie decyzji czym i w jaki sposób zaatakuje przeciwnika. W grze zawarto ogromną liczbę uzbrojenia – wyrzutnie rakiet, miotacze ognia, a nawet miot pneumatyczny! Szczęśliwie przechodząc przez kolejne subquesty, gracz podnosi swoje statystyki, dzięki czemu może operować bardziej skomplikowanymi przedmio-



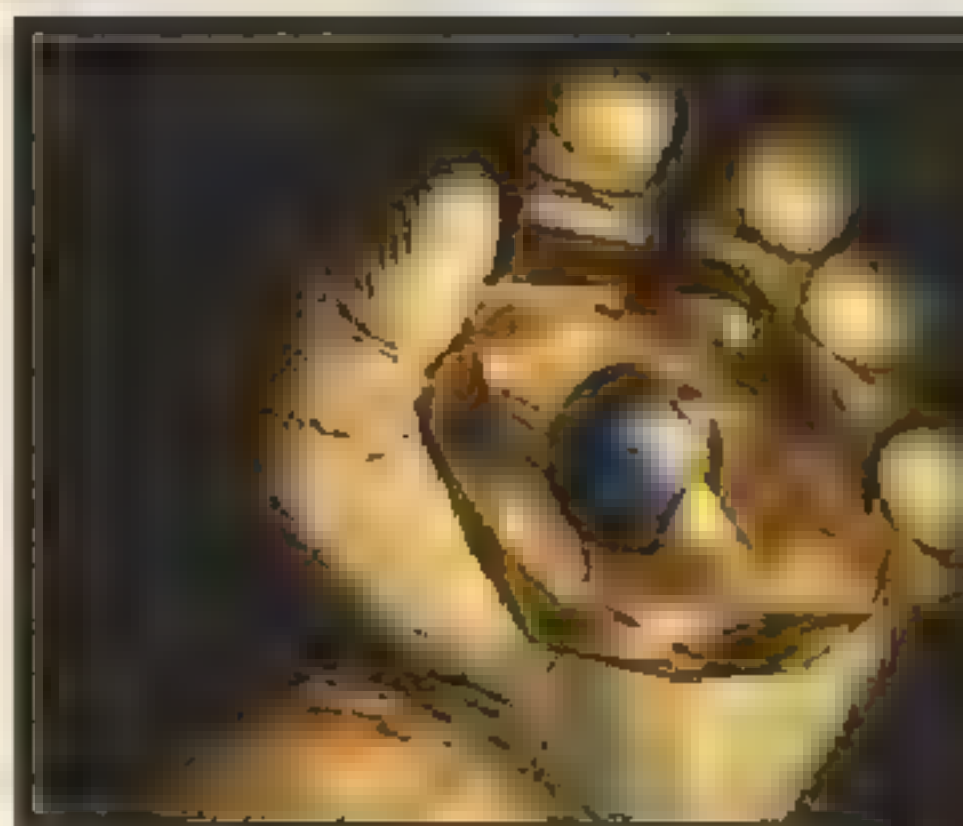
Interakcja między postaciami jest nieodłącznym elementem gry RPG



tami i uzbrojeniem. Łącząc ze sobą elementy przygodowe, strategiczne i gry RPG, FALLOUT zapowiada się doprawdy wspaniale. Planowana data wydania to lipiec '97.

INTERPLAY, PC CD



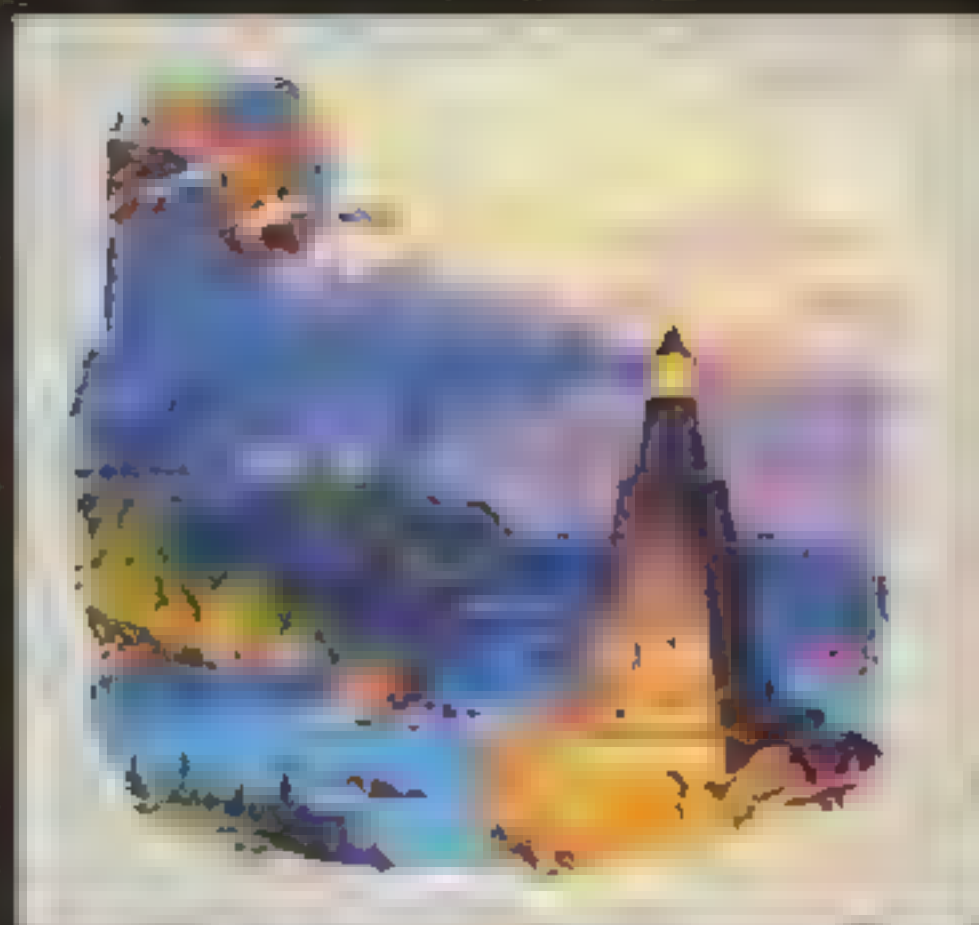


Richard Garriot, szef firmy ORIGIN szykuje w tym roku co najmniej dwa tytuły z serii ULTIMA. Pierwszy z nich, ULTIMA 9, podobnie jak wszystkie poprzednie części cyklu, przeznaczony będzie tylko dla jednego gracza. Prawdziwa rewolucja szy-



py i gildie poszczególnych zawodów. Autorzy z ORIGIN zaręczają, że dla potrzeb gry przygotowano ogromny świat, kilkakrotnie przerastający wszystkie poprzednie części sagi połączone w jedną całość. Podróż od jednego miasta do drugiego potrwa nawet i dwie godziny czasu rzeczywistego! W zamierzeniach autorów ULTIMA ONLINE będzie pierwszą grą Multiplayer, w której jedną partię będzie mogło rozgrywać tysiące osób jednocześnie. Internetowa społeczność połączy się w największym stworzonym do tej pory wirtualnym świecie już po wakacjach.

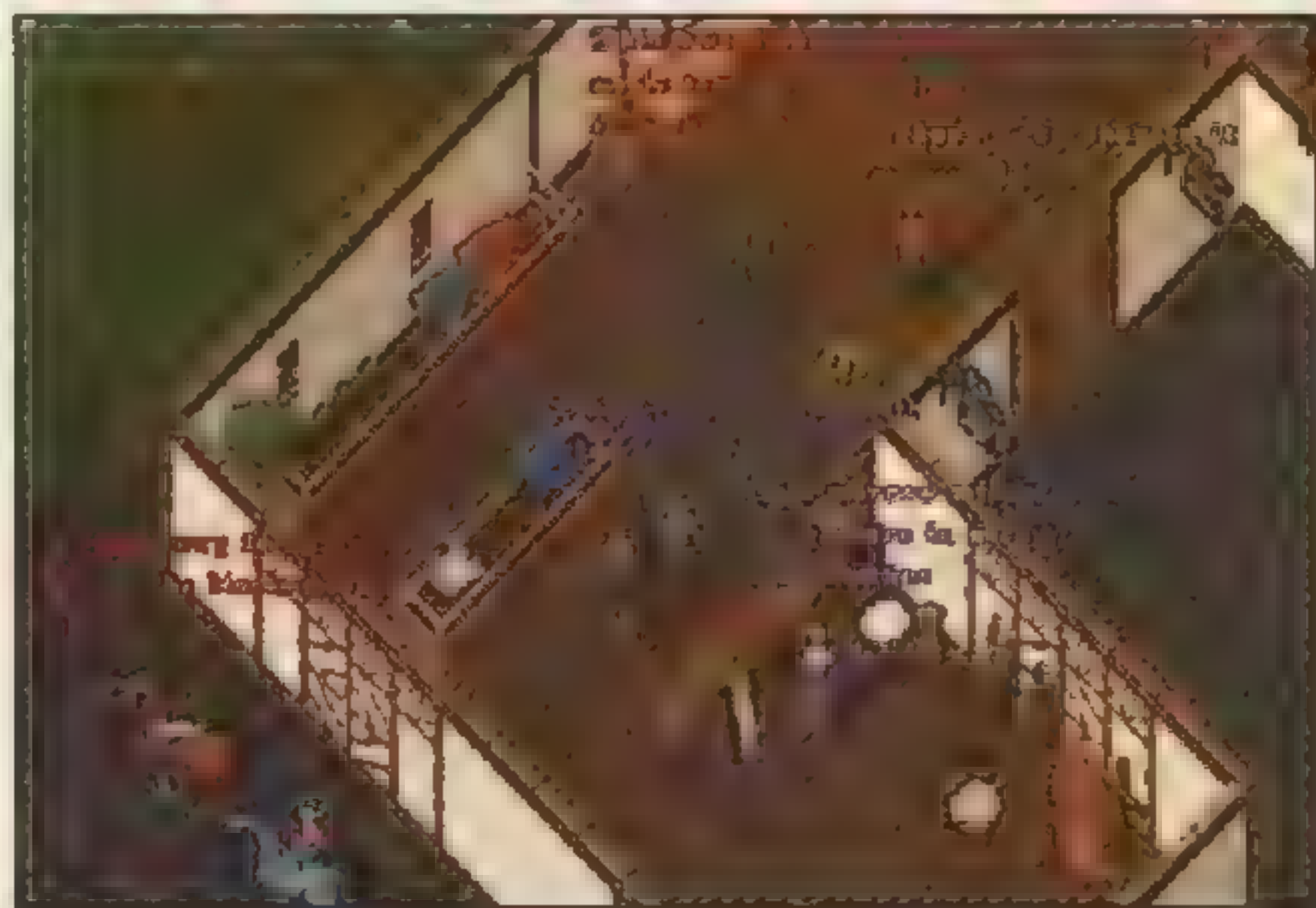
ORIGIN, PC CD



ULTIMA ON-LINE ma się ukazać dosłownie na dniach. Histerycznie czekają na nią miłośnicy RPG z sześciu kontynentów.

ULTIMA ONLINE

W PRZYGOTOWANIU

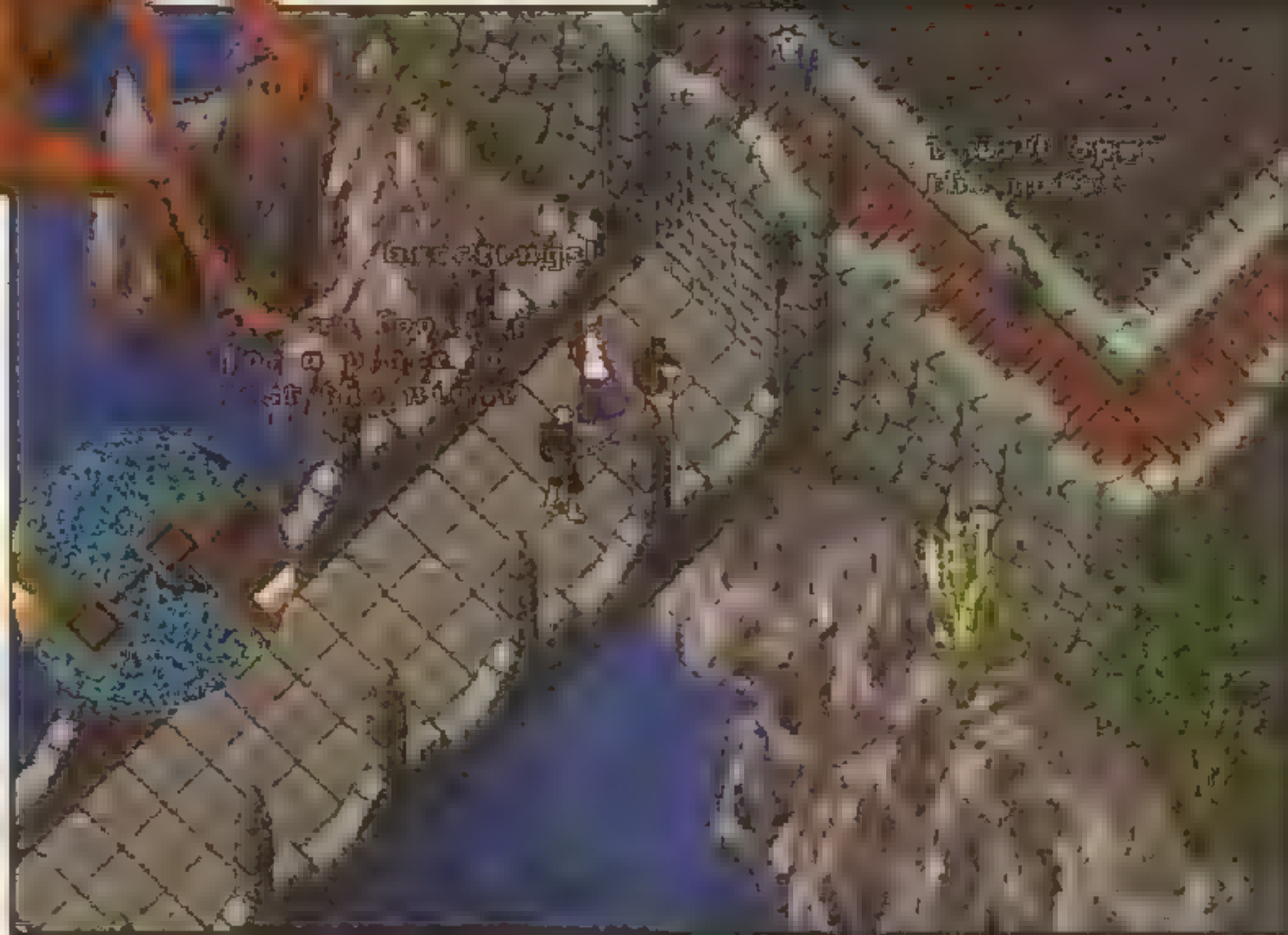


kuje się razem z nadejściem ULTIMA ONLINE – gry RPG rozgrywanej jednocześnie przez wszystkich jej posiadaczy na całym świecie. W istocie znaczy to od kilkudziesięciu do nawet kilkuset tysięcy graczy – tak przynajmniej wstępnie oceniają przyszłą sprzedaż ULTIMA ONLINE bossowie ELECTRONIC ARTS, dystrybutora ORIGIN.

Na pewno wiemy tylko to, czego tam nie będzie. Nie będzie możliwe manipulowanie potworami (np. wynajmowanie ich czy też wykorzystywanie jako wierzchowców). Nie wchodzi też w rachubę płodzenie dzieci (co wyklucza możliwość pojawienia się w grze postaci nie kontrolowanych przez graczy) oraz kreowanie własnych czarów (będą tyl-

wicie wyeliminowano skoki i wspina- nie się, upraszczając dzięki temu system sterowania grą. A co będzie dozwolone? Właściwie cała reszta, na przykład będzie można mieć swój dom, prowadzić karczmę, obrobić bank i odsiedzieć wyrok w więzieniu, zatrudnić ochroniarza czy też łowcę zbiegów. Możliwe będzie dostosowywanie wyglądu i zachowania postaci do własnych preferencji. Podczas walki będzie można tworzyć drużyny i całe armie, zaś w miastach znajdować się będą gospody, świątynie, skle-

ko gotowe). Całko-



Krzysztof Kolumb ląduje w Ameryce i oczom nie wierzy, bo oto zamiast indyjskich słoni galopują bizony



Jest rzeczą oczywistą, że pojawienie się planowanej na późną jesień gry CURSE OF MONKEY ISLAND ożywi stłagnący gatunek gier przygodowych. W bardzo podobnym okresie



Widzieliśmy już KSIĘCIA w akcji i to naprawdę robi wrażenie.

Spoglądając na zamieszczone screeny można bez trudu stwierdzić, że tak dobrej grafiki jak KSIĄŻĘ, nie miał nawet KING'S QUEST 7. Wszystkie tła zostały przygotowane przez artystów na arkuszach dużego formatu, a następnie zeskanowane i przygotowane na programach graficznych. Podobnie animacje postaci, przygotowane pierwotnie przez zawodowych animatorów, po zeskanowaniu i obróbce zostają umieszczone w grze. Wszystkie postacie będą oczywiście rozmawiać ludzkim głosem.



KSIĄŻĘ I TCHÓRZ

W PRZYGOTOWANIU

ukaze się także zapowiadana od pewnego czasu polska przygodówka KSIĄŻĘ I TCHÓRZ (angielski tytuł PRINCE AND THE COWARD), przygotowywana przez METROPOLIS.

KSIĄŻĘ I TCHÓRZ będzie rasową przygodówką w najlepszym tego słowa znaczeniu, utrzymaną w dobrym stylu, przywodzącym na myśl dokonania firmy LUCASARTS (seria INDIANA JONES i MONKEY ISLAND). Obok błyskotliwego scenariusza KSIĄŻĘ... wniesie do pozornie skostniałego gatunku wiele nowego. Z technicznych bajerów możemy zdradzić np. generowanie elementów grafiki w czasie rzeczywistym oraz będący tajemnicą firmy pseudo-trójwymiarowy efekt, który daje wrażenie głębi obrazu na ekranie. I nie są to czcze przechwałki.

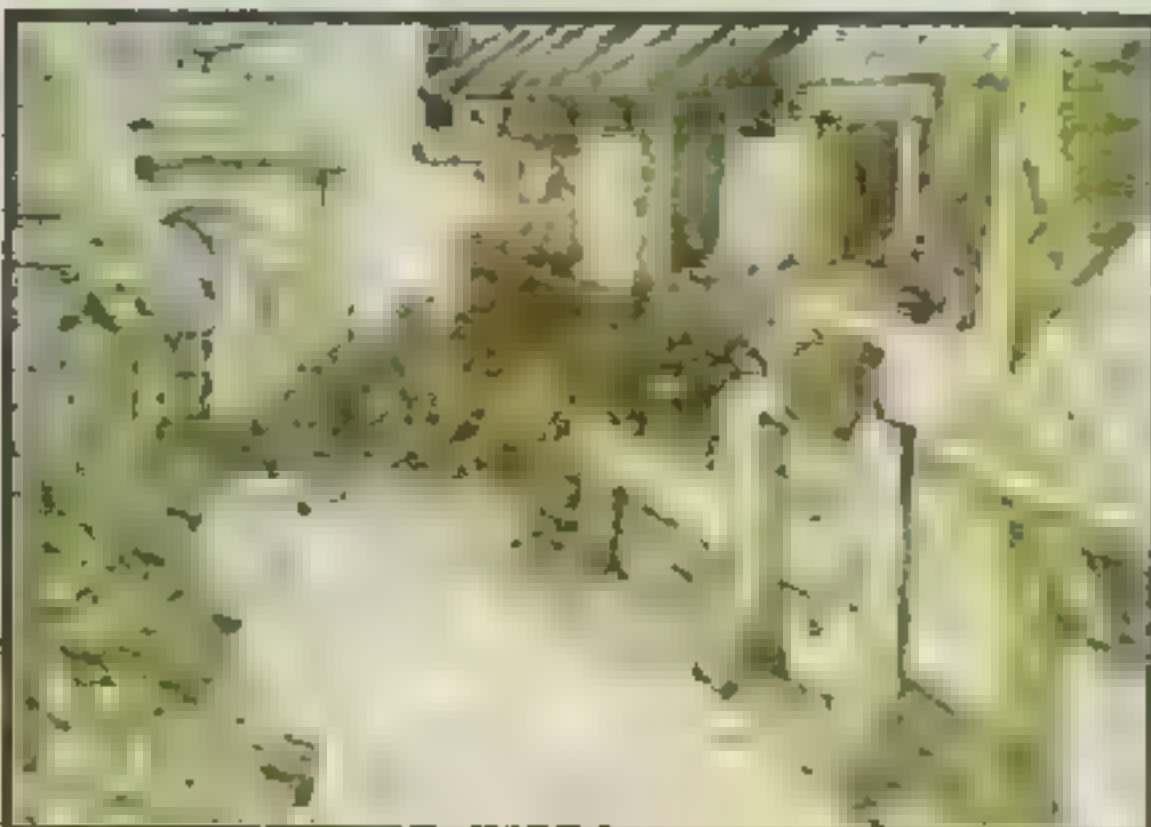


Scenariusz gry luźno nawiązuje do powieści Marka Twaina „Książę i żebrak”; oprócz podobieństwa tytułu mamy podobieństwo osi fabuły – zamianę ról pomiędzy osobami z dwóch krańców rzeczywistości. Tytułowy książę – mądry, silny i przystojny młodzieniec żyjący w świecie fantastyki zostaje na mocy diabelskiej umowy umieszczony w ciele żyjącego współcześnie leszcza (chudy koleś w okularach, który oddycha tylko kurzem z książką) i...

na odwrót! Fajtlapa z XX wieku budzi się jako młody książę gdzieś tam dawno temu, w krainie pełnej smoków i rycerzy. Rozpoczyna się przygoda, a właściwie dwie równoległe przygody obydwu chłopców, które będą miały swój finał w piekle.

Przewidywany termin ukończenia gry to jesień '97, gra powinna być na rynkach całego świata jeszcze w tym roku.

METROPOLIS, PC



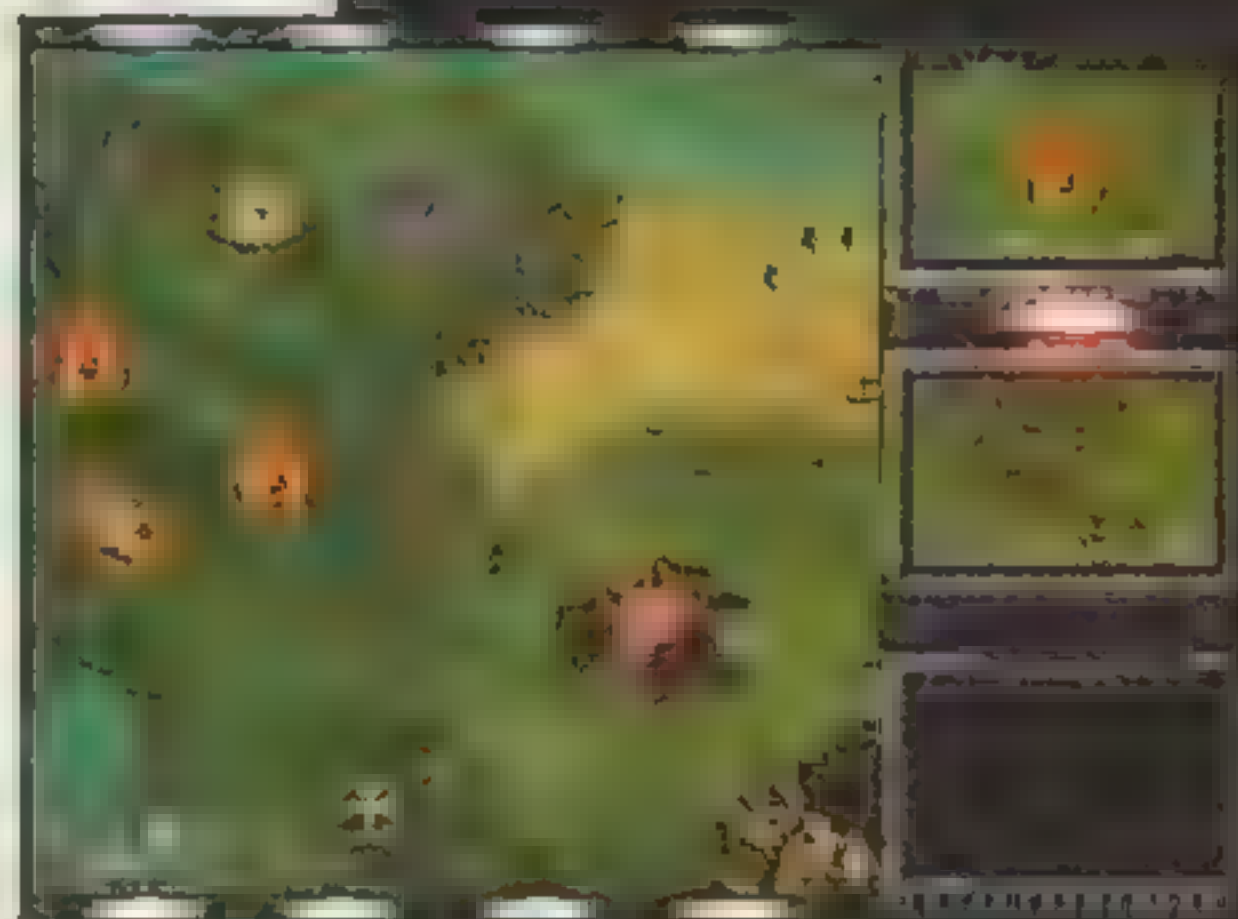


W 1995 roku sonda kosmiczna Galileusz kończyła swoją długą misję wchodząc atmosferę wielkiego giganta gazowego – Jowisza. Oczom początkowo zdumionych, a później przerażonych badaczy na Ziemi ukazał się obraz daleko bardziej rozwiniętej cywilizacji, przygotowującej się właśnie do błyskawicznej inwazji na niebieską planetę. To prolog morderczego starcia pomiędzy ludźmi a obcymi.

CONQUEST EARTH jest kolejną strategią rozgrywaną w czasie rze-

na rynku gier real-time strategy przez wprowadzenie większej ilości elementów zręcznościowych, niż w podobnych produktach (autorzy głoszą połączenie RED ALERT z CANNON FODDER). Mocnym punktem gry jest oprawa audio-wizualna. Grafika w CONQUEST EARTH pracuje tylko w wysokiej rozdzielczości, w 65 tysiącach kolorów – wyrenderowane na wysokiej klasy stacjach graficznych pojazdy, budynki i krajobrazy prezentują się

centrum dowodzenia, czyli uszu gracza. Jednak elementem, który według autorów gry wyniesie CONQUEST EARTH wysoko ponad konkurencję jest inteligencja komputerowych przeciwników. Autorzy zapewniają, że algorytmy sztucznej inteligencji zastosowane w CONQUEST EARTH są najbardziej zaawansowane spośród wszystkich gier komputerowych. Bazując na technologii



CONQUEST EARTH

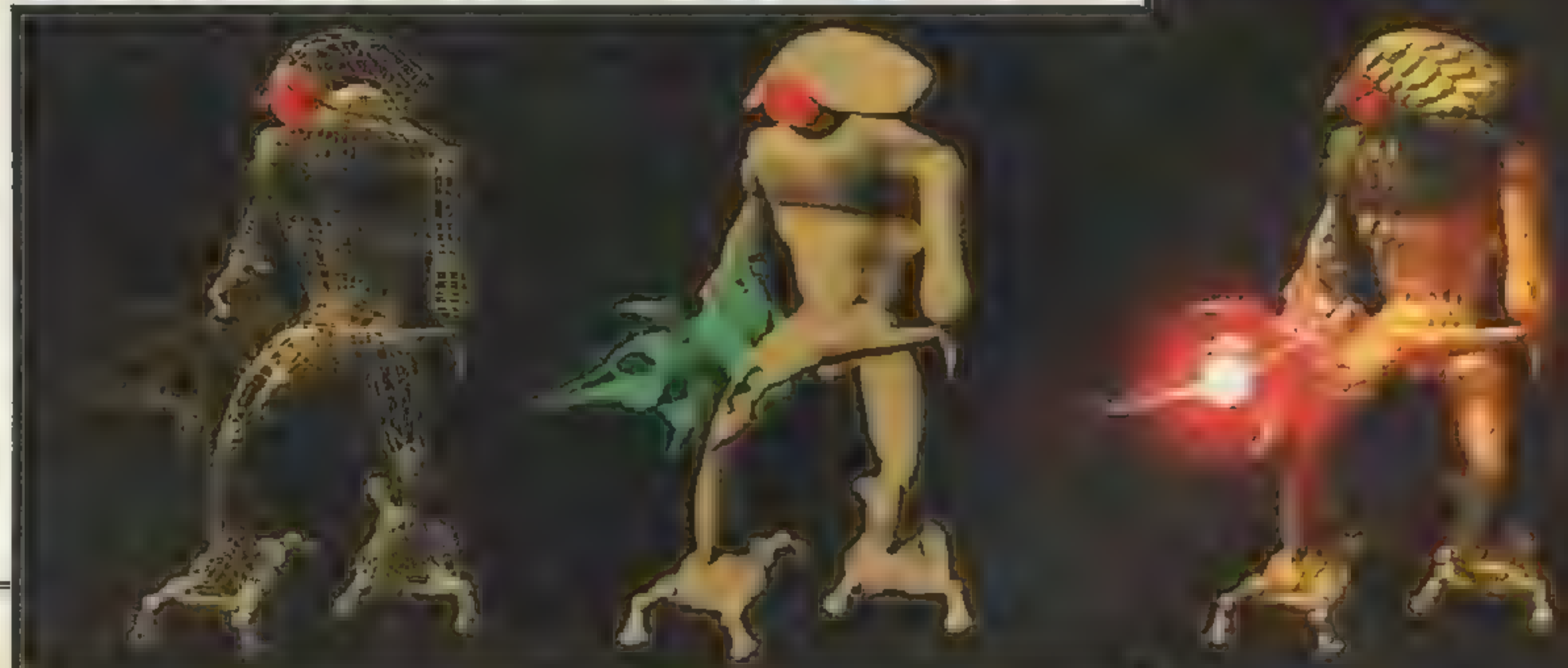
W PRZYGOTOWANIU

sieci neuronowych, komputer jest nadzwyczaj groźnym przeciwnikiem – uczy się taktyki gracza i odpowiednio dobiera własną. Gdy komputer nauczy się już wszystkiego, przydatny okaże się tryb Multiplayer, gdzie będzie można walczyć przez modem, sieć lub Internet. Gra pojawi się w sklepach tuż po wakacjach.

EIDOS INTERACTIVE, PC CD

wspañiale. Technologia dźwięku „Realtime Stereo Distancing” pozwala na symulowanie odległości, w jakiej znajduje się źródło dźwięku od

czywistym. Gracz ma możliwość wcielić się zarówno w atakujących Ziemię mieszkańców Jowisza, jak i w broniących swej egzystencji ludzi – każda z ras posługuje się inną technologią – panel sterowania wygląda nieco inaczej w poszczególnych kampaniach. Engine gry ma zrewolucjonizować zastój panujący





WARLORDS – to była gra!
Nie tylko my z
niecierpliwością
oczekujemy pojawienia
się „trójki”

STRATEGIC STUDIES GROUP to grupa zdolnych developerów z Australii, odpowiedzialnych między innymi za gry REACH FOR THE STARS, CARRIERS AT WAR oraz oczywiście za bardzo udaną serię WARLORDS. Poprzednia część serii, zatytułowana WARLORDS 2 DELUXE, dwa lata temu odniosła zasłużony sukces i w dalszym ciągu uważana jest za jedną z najlepszych gier taktycznych, rozgrywanych w świecie fantasy. Seria „Panów Wojny” wpisała

się na stałe do gablotki wielkopomnych gier strategicznych, obok równie dobrej HEROES OF MIGHT AND MAGIC.

Od czasu wydania poprzedniej części WARLORDS trwają systematyczne, lecz napięte prace nad trzecią częścią cyklu, która ukaże się jeszcze w tym roku, ale dopiero po wakacjach. Specjalnie dla naszych czytelników na pytania odpowiada developerzy z SSG.

■ ■ ■

SECRET SERVICE: Z podziwem patrzymy na screeny i doskonałą grafikę, lecz trapi nas jedna pierwotna wątpliwość. W dzisiejszych czasach bezsprzecznie rządzą bowiem strategię rozgrywane w czasie rzeczywistym. Klony COMMAND & CONQUER i WARCRAFT liczy się już na dziesiątki. Powiedźcie nam, czy WARLORDS 3 także pójdzie tym jakże modnym torem i stanie się kolejną zręcznościową grą strategiczną, czy też może wbrew wszystkim pozostanie spadkobiercą swych poprzednich dwóch części?

SSG: Nie ma mowy, byśmy skreścili w stronę real-time'owych zabawek! Jest oczywiste, że coraz więcej ludzi gra w strategię, a te typu C&C są najwyczejajniej bardzo proste, praktycznie bardzo zbliżone do zręcznościówek, więc nie ma kłopotu z ich obsługą. Ale nie zapominajcie, że gry dzielone na tury w dalszym ciągu są bardzo popularne, o czym między innymi świadczy sukces CIVILIZATION 2 – nie tylko jako znanej i lubianej gry, ale także jako tytuł przynoszący jej wydawcom duże pieniądze. Ale nie myślcie, że gardzimy grami strategicznymi rozgrywanymi w czasie rzeczywistym. Zdajemy sobie sprawę z drżającego w nich potencjału i wzięliśmy to pod uwagę przy WARLORDS 3. Projektując grę

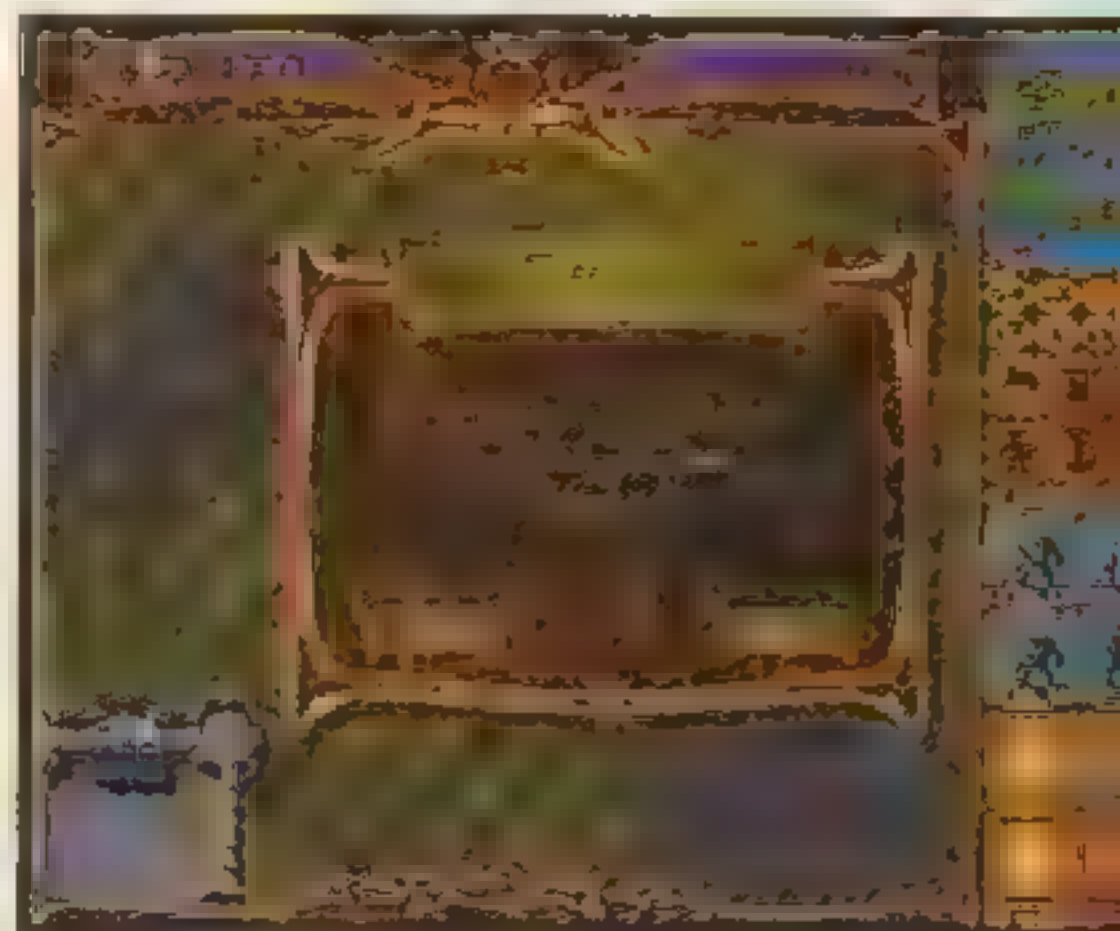
przygotowaliśmy kilka wariantów i – zdziwicie się – w końcu zdecydowaliśmy się na jednoczesne przesuwanie oddziałów.

SS: A więc jednak ułkon w stronę tak nie lubianej przez was zręcznościowej strategii?

SSG: Nie, to nie jest trafne określenie. Zastosowaliśmy pewną sztuczkę, która powinna zadowolić wszystkich. Otóż w trybie przeznaczonym dla jednego gracza rozgrywka będzie tradycyjnie dzielona na tury, podczas gdy w trybie Multiplayer (dla wielu graczy) cała akcja rozgrywana będzie w czasie rzeczywistym. Natomiast toczone w grze bitwy pozostaną takie, jak w poprzednich częściach, oczywiście ulepszone i przeprogramowane od nowa.

SS: A jak będzie wyglądać sama rozgrywka? Obszerna plansza, zamki, wojska i bitwy – to nietrudno wymyślić. Jednak czym naprawdę będzie ta gra i w jaki sposób planujecie wygrać z niekwestionowanym królem strategicznych gier fantasy, jakim niewątpliwie jest WARCRAFT 2? Chcąc nie chcąc, zmierzycie się z tym tytułem.

SSG: Ależ WARCRAFT 2 jest zupełnie inny niż WARLORDS 3! W strategiach rozgrywanych w cza-



sie rzeczywistym sterujące akcją mechanizmy muszą być naprawdę proste, podobnie jak detale dotyczące np. oddziałów. Jedynie dzięki zastosowanym uproszczeniom gry te w ogóle mogą być rozgrywane w czasie rzeczywistym.

W WARLORDS 3 został zaimplementowany pobrany z gier role-playing system podnoszonych w miarę rozgrywki klas i poziomów. W grze znajdziecie 83 jednostki i 13 różnych stron konfliktu – takie detale nie mogą być zachowane w grach rozgrywanych w czasie rzeczywistym.

SS: Na czym polega zatem właściwy mechanizm WARLORDS 3?

SSG: Zaczniemy od początku, a wy wyrwijcie się z manii czasu rzeczywistego. W WARLORDS 2 gracz na początku wybiera bohatera spośród dziesięciu kandydatów – a są wśród nich między innymi wampir, mag, paladyn czy wojownik. Zadaniem gracza będzie zdobycie jak największej władzy na terenie świata gry, możliwe jedynie dzięki dużej liczbie posiadanych wojsk oraz rozwiniętej postaci ich dowódcy – bohatera.

SS: Wspomnieliście coś o elementach role-playing. Czego mo-



zemy się spodziewać – statystyk, czarów...?

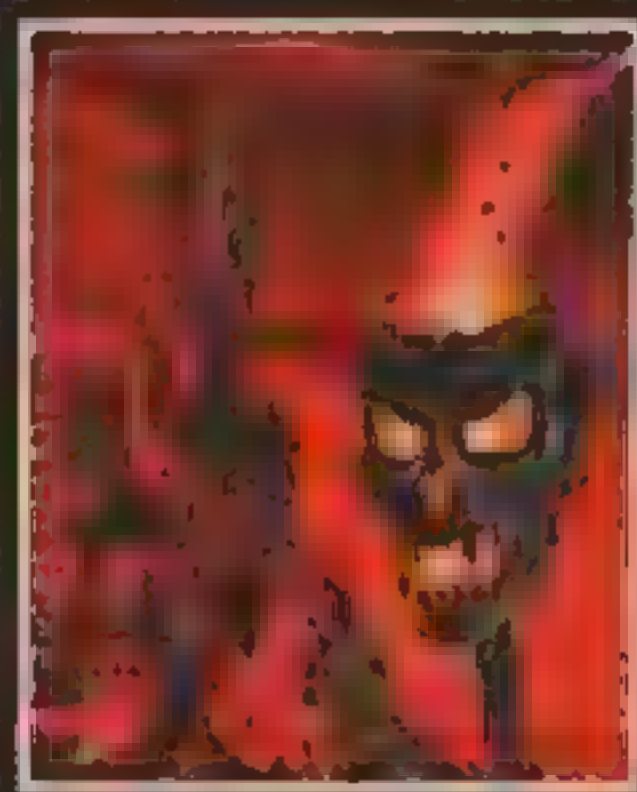
SSG: To jest bardzo ciekawe, bo udało nam się połączyć przyjemne z pożytecznym. Aby urozmaicić rozgrywkę, dodaliśmy każdemu z bohaterów właściwy dla niego zestaw czarów, rozwijany w trakcie rozgrywki. W końcowym produkcie znajdzie się ponad 30 fajnych czarów, między innymi Niewidzialność i Heroizm! Ale jeszcze raz podkreślamy, że WARLORDS 3 będzie przede wszystkim grą strategiczną, więc nie planujemy zbyt złożonych statystyk postaci.

SS: W jaki sposób będą w takim razie rozgrywane bitwy? Czy planujecie może zmienić znany z poprzednich części i niezbyt lubiany

rozwoju: osada, miasto i cytadela. Każdy poziom jest trudniejszy do osiągnięcia i wymaga od bohatera większego poziomu doświadczenia. Przyjęliśmy też koncepcję uzależnienia punktów miasta od cech okolicy, w której położone jest miasto. Na przykład miasto znajdujące



SPECJALNIE DLA SS WYWIAD Z AUTORAMI WARLORDS 3 W PRZYGOTOWANIU



Czacha dymi, no nie?



system porównywania punktów siły dla danych oddziałów.

SSG: Tutaj nie planujemy żadnych większych zmian. Chcielibyśmy podkreślić, że jednym z najsilniejszych punktów serii WARLORDS jest prosty, lecz w całości taktyczny system rozgrywania bitew. Oczywiście, jest nieco bardziej zawansowany od rzutów kostkami, ale nie przypomina tego z HEROES OF MIGHT & MAGIC.

Uważamy również, że dzięki temu o wiele ciekawszy będzie tryb Multiplayer – gracze będą mogli skupić się na strategii i taktyce, a nie na żmudnym przesuwaniu oddziałów. Wyeliminujemy przez to sytuacje, w których słaby oddział wygrywa z wielokrotnie silniejszym. Tak w sumie jest w rzeczywistości.

SS: Czy w WARLORDS 3 w stosunku do poprzednich części rozszerzycie rolę miast? Co z ekonomią i wydobywaniem surowców?

SSG: W WARLORDS 3 znajdują się trzy miasta trzech poziomów

się na terenie obfitującym w złoto zawsze będzie mieć +1 Gold, zaś oddziały wyprodukowane w mieście leżącym na terenach trudnych do zdobycia (np. górzystych) z wejścia dostaną +1 Defense.

SS: Prosimy dwa słowa więcej na temat trybu Multiplayer.

SSG: W finalnym produkcie znajdą się opcje gry przez modem, sieć i Internet dla maksymalnie 8 graczy, w tym także dla symulowanych przez komputer. Myślimy o wszystkich – przez Internet będzie można grać w czasie rzeczywistym będąc połączonym z serwerem, ale także i w trybie off-line (przez e-mail) w turach. Będzie można także ustawić dziesiątki opcji, poczynając od najważniejszej, czyli zdefiniowania celu gry – zdobycie określonej sumy czy też zajęcie miasta.

SS: Brzmi to fantastycznie. Czy przy tym projekcie pracują te same osoby, co przy poprzedniczkach? Czy możemy czegoś się o nich dowiedzieć?

SSG: Przy serii WARLORDS od 1989 roku pracuje nieprzerwanie ten sam zespół. Głównym programistą i designerem serii jest Steve Fawcner. Roger Keating od 20 lat zajmuje się opracowywaniem algorytmów sztucznej inteligencji komputera, pracował między innymi przy REACH FOR THE STARS i CARRIERS AT WAR. George Whitley jest dbającym o wszystko producentem, Ian Trout natomiast założycielem SSG i głównym desi-

gnierem. Nick Stathopoulos pracował kiedyś jako animator u Disneya, dziś jest kierownikiem artystycznym u nas, w SSG. Główny grafik to Steve Ford.

SS: Jakie będą wymagania sprzętowe?

SSG: WARLORDS 3 będzie pracować jedynie pod Windows'95, w rozdzielczościach 640x480, 800x600 i 1024x768. Do gry wystarczy jednak Pentium 60 i 8 MB RAM, do trybu Multiplayer potrzebny będzie modem min. 28800.

SS: Dziękujemy za rozmowę i niecierpliwie czekamy!

PC CD, SSG / BRODERBOUND

exclusive



secret service 47

podwodna strzelanina, a właściwie celowniczek, pozwoli każdemu wyładować emocje w bardzo prosty sposób – klikając myszą na wrogich stateczkach. Nasz pojazd płynie sam, my tylko naciskamy spust i podziwiamy śliczną grafikę. Zresztą wyżyć się będzie można na kilku innych pozycjach, jak choćby RELOADED (opis w tym numerze), konwersja konsolowego przeboju LOADED, gdzie chodzisz po mieście i załatwiasz różnych świrów, obserwując wszystko z góry. Z kolei SWIV 3D (SS'44) to strzelanina, w której prowadzisz małego jeepa lub małego śmigłowca, strzelając do wszystkiego co jeździ i lata. Oba pojazdy są świetnie uzbrojone, lecz kiepsko opancerzone, więc trzeba się mocno napocić, aby zachować

boskich wojowników – rycerza, barbarzyńcę, amazonkę itp. Demo TOMB RAIDER nie zawiera co prawda nowych leveli, a.e za to przeznaczone jest dla posiadaczy kart Matrox. Jeśli takową masz, dopalacz graficzny da Larze solidnego kopa. Tytułem, którego nie możesz pominąć, jest CARMAGEDDON. To gra, która rzuca zupełnie nowe światło na gatunek wyścigów. Tu nie liczy się czas, ani kolejność na mecie, ale liczba skasowanych rywali i – o, zgrozo! – rozjechanych przechodniów! Przeczytajcie recenzję w tym numerze SS i odpalcie demko. Kto wie, co na to powie cenzura?

Jeśli zmęczy was widok krwi i eksplozji, ale wciąż będziecie mieli siłę walić w klawiaturę lub trzepać joya, polecam PANDEMONIUM – konwersję wysmienitej platformówki z PlayStation. Gierka nie wygląda może tak ślicznie jak na PSX i nie jest aż tak płynna, ale ładunek miłośności przeszedł próbę konwersji w nienaruszonym stanie. Odjazdową zabawę zapewni wam też ATOMIC BOMBERMAN, tytuł starszszkolny, ale w nowym, modnym ubranku. Kto grał w DY-NABLASTER, ten nie przepuści okazji, by znów pozostawiać miłutkie bombeczki w murowanym labiryn-

W tym wydaniu SS CD wesoło mienią się dwie srebrne płytki. Dla nas była to także niespodzianka. Dlaczego tak się stało i kto w tym maczał palce, dowiecie się już z kompaktu

Co na płytach? Tym razem dem jest „ledwie” czterdzieści, jednak wybór jest zupełnie inny niż na poprzednich płytach. Przede wszystkim na CD nr 2 znajdziecie dwa gigantyczne demo – śliczną strzelaninę DEADLY TIDE (140 MB!) i ultranowoczesną przygodówkę TALES OF ATLANTIS (500 MB!!!). To już trochę tłumaczy, dlaczego płyty są dwie.

Założę się, że na pierwszy ogień zapuścicie pięćsetmegowe demo TALES OF ATLANTIS. Na SS CD'44 było już dzieło francuskiej firmy CRYO, choć nieinteraktywne, choć unaoczniające możliwości gry. Teraz będziecie mogli przejść dwa pierwsze levele i przekonać się na własne oczy, ile może zdziałać dobry engine. Świetny rendering i system Motion Capture dzięki któremu mieszkańcy Atlantydy powrócili do życia na ekranach naszych monitorów. Bohaterem gry jest Seth, członek dworu królowej Rhei. Ty wcielisz się w jego postać, by wyjaśnić tajemniczą sprawę zaginięcia królowej. Akcja toczy się oczywiście na Atlantydzie, jeszcze zanim ta legendarna wyspa pogrążyła się w odmętach oceanu.

Na tym samym krążku, obok ATLANTIS, znajdzie się też DEADLY TIDE (opis w SS'44), jedno z ostatnich dokonań windowsowego potentata – MICROSOFT. Ta



DEADLY TIDE – podwodna strzelanina

CARMAGEDDON – najbardziej sadystyczne wyścigi

TALES OF ATLANTIS – świetny rendering i engine



cie. Pełna gra będzie posiadała opcję Multiplayer, przez co jej miłośność wzrośnie niebywale.

Na czerwonych kompaktach znalazło się trochę demek dla mózgowców, miłutkich gier z zacięciem logistycznym, w których oprócz zręcznych palców liczy się także moc przerobowa naszych szarych komórek. Ten rodzaj zabawy zapewni wam BIPROLEX+, POCOMAN, PYRAMAD czy QBOB. Dla myślici są także gry role-playing. Zobaczycie osławiony FALLOUT. INTERPLAY ułożyło się z wydawnictwem Steeve Jackson Games, aby wykorzystać w grze system fabulamy GURPS. Jednak w ostatniej chwili wyniki pewne różnice zdań i FALLOUT ma stracić prawa na wykorzystanie elementów z GURPS'a. Tak czy inaczej, gra ma sporą szansę na rozgłos, a to dzięki połączeniu akcji z RPG w rodzaju DIABLO. Akcja toczy się w przyszłości, w świecie wy-

sprzedaż secret service CD prowadzą sklepy

Białystok

AMIKOM, ul. Piłsudskiego 38

Białsko-Białe

HDD Komputer, ul. Głębocka 2,
F.H.U. JOYBIT, ul. Cynarska 34

Bydgoszcz

CHIP-PARADISE, ul. Śniadeckich 28

Bytom

BESTCOM, ul. Kolejowa 6,
FENIX, ul. Reymonta 2

Chełm

P.W. ASIA, ul. Lwowska 60

Chorzów

Kalegania MATRAS, ul. Wolności 25

Częstochowa

GOLDREGEN D. R. SCHÖTT, ul. Koszuszki 1 A,
GOLDREGEN, ul. Al. NMP 11

Dąbrowa Górnicza

GIALLO, ul. 59-go Maja 4

Gdańsk

ARTICA, ul. Matejki 6

Gdynia

OKADI, Starowiejska 45,
MAWIX, ul. Jana 2 Króla 2

Gliwice

F.H.U. JANA „GŁÓD”, ul. Banickiego 4,
F.H. „LOGIC II”, ul. Grodzka 1a,
PRIMA D.H. „IKAR”, ul. Zwycięstwa 23

Kalisz

ULISSES, ul. Świdwiejska 26

Katowice

GASTA, ul. Drozdów 13b,
COMPACT STUDIO, ul. Jazdowska 114/67,
EMPIK MEGASTORE, ul. Piotra Skargi 6,
KSIĘGARNIA, ul. Żwirki i Wigury 33, Dworcowa 9,
POLISAR, ul. Chrobrego 29

Kielce

MEDIAKOM, ul. Mała 16

Koszalin

Kraków

USER, ul. Rzemieślnicza 81,
GIGA, ul. Wolska 10

Lebork

OK, ul. Gzolińskiego 5

Lublin

KYSEL, ul. Okopowa 6

Łódź

AKG, ul. Zamkowa 1/3,
ELEKTRONIKAZ, ul. Piotrkowska 39 i 199

BRUSY, ul. Wyszyńskiego 97/67,
PAG-MAL, ul. Nastrojowa 64

Olecko

NFO-LAND, Pl. Wolności 15

Olsztyn

MIKRO-FAN, Pl. Jedności Słowiańskiej

Opole

PIEKARY, Śląskie
MATURA, ul. Bytowska 115

Piotrków Trybunalski

Poznań

BETA, ul. Polnaskiego 24/2

CEMAX-COMPUTER S, ul. Św. Marcina 29,
HI-FI STUDIO KSIĘGARNIA, ul. Gwarna 13

Radom

Sklep „RAM” SBH „SEZAM” i p., ul. Złotnickiego 42

Ruda Śląska

Rzeszów

LOKAWALON, ul. targowa

Siedlce

KOSMOGONIK, ul. Sienkiewicza 25

Sosnowiec

MAXFOR, ul. Modrzewowska,
TRISTAR, ul. Modrzewowska 12

Szczecin

BIG, Plac Łotników 6,
GILSA, Wyszyńskiego 13

Świdnik

ENTER, ul. Wyszyńskiego 14

Tarnobrzeg

P.H.U. GAMBIT,
P.B. Głowackiego 20

Torun

FLOPPY, ul. Bratnickiego 33

Tychy

Księgarnia MATRAS, ul. Bocheńskiego 12

Wrocław

STUDIO KOMPUTEROWE, ul. Kłaczki 4/1,
OKW ELEKTRONIKA, ul. Św. M. kołłątaja 56/57

niszczonym wojną atomową, pełnym mutantów, przestępczych organizacji i totalitaryzmu. Zupełnie innym tytułem jest MORDOR. To mała, windowsowa poczekalnia, która

co dobrego na talerzu

X-COM: APOCALYPSE – trzecia część UFO

ra zawiera wszystkie klasyczne cechy RPG. Tworzymy grupę bohaterów i zapuszczamy się w głębokie i niezbadane lochy, by zbierać magiczne przedmioty, złoto i punkty doświadczenia. Demko mieści zaledwie kilka pierwszych leveli, ale to wystarczy, by posmakować przygody w wolnych chwilach. Wyśmienita propozycja dla wszystkich, którzy pracują na aplikacjach Windows i których znudził już „Pasjans” czy „Saper”.

W dziale strategicznym na pierwszy plan wysuwa się X-COM: APOCALYPSE. Nie ma wśród nas chyba nikogo, kto by nie znał dwóch poprzedników tego wyśmienitego tytułu: UFO: ENEMY UNKNOWN i X-COM: TERROR FROM THE DEEP. W trzeciej części inwazji UFO wyjdziemy z oceanicznych głębin i przeniesiemy się w przyszłość do olbrzymiego miasta MEGALOPOLIS, poddawane nieustannej inwigilacji przez kosmitów. Demko zawiera jedną misję bojową, w trakcie której poznacie nowe gatunki ufołów i zobaczycie, czym różni się w tej grze walka prowadzona w czasie rzeczywistym od walki podzielonej na tury. Strategów ucieszy również demko OUTPOST 2, sequele kosmicznej „Placówki”, wydanej parę lat temu przez SIERRA i powszechnie uznanej za nudną. OUTPOST był niezwykle realistyczny i przez to odrobinę sztywniaki. Kontynuacja zmienia ten tytuł w grę bardziej strategiczną, w której liczy się coś więcej niż tylko żmudny rozwój kolonii, eksploatacja surowców i ochrona bazy przed meteorytami.

Wesołej zabawy!

DEMA:

4th Generation

▶ Ardennes Offensive

ArmorGeddon

▶ Atlantis

Atomic Bomberman

Biprolex+

▶ Carmaggeddon

Cyber Cube

Dark Colony

▶ Deadly Tide

Dynamite Joe

▶ Esoteria

Extreme Assault

▶ Fallout

FPS: Golf

Mordor

Outpost 2

Pandemonium

PocoMan

Pyramid

Qbob

Reloaded

Rexblade

▶ Sailor Moon World

Slipstream 5000

Swiv 3D

▶ Team 47 GoMan

Ten Pin Alley

Theatre of Pain

Time Warriors

War, Inc.

▶ X-COM 3: Apocalypse

NEWS:

Axcelerator

Beast & Bumpkins

Bling!

▶ Broken Sword 2

Bug TOO!

▶ Feeble Files

Imperialism

Motor Mash

Netstorm

Of Light And Darkness

Pacific War General

▶ Populous 3

Pro Pilot

▶ Quake 2

Quest For Glory 5

Tone Rebellion

Wreckin' Crew

Zork: Grand Inquisitor

CHEATS:

BattleCruiser 3000 A.D.

Drilling Billy

Incredible Hulk

Karma moful for UHS

MDK (DOS)

Magic the Gathering

Privateer 2

Rocket Jockey

PATCHES:

Age of Rifles

Third Reich

Abrams

BattleCruiser 3000 A.D.

BattlePack

Ghost Bear Legacy

Daggerfall 1.07.213

Destruction Derby

Destiny

Emperor o/t Fading Suns

Hind v1.2

Interstate '76

Apache AH-64D Longbow

MDK Direct 3D Patch

MDK F2 Save

Magic the Gathering

Need for Speed

Nascar Racing 2

Quiver

Starfighter

SHAREWARE:

▶ AMD 6x86 speeder

Convert v1.4B

Display

▶ Duke Nukem Control Center

The Gate for Duke Nukem 3D

Midimod 2

▶ Quake Kombat Server

MPEG 3 (de)coder

MPEG 3 Player

Sailor Moon MIDs

▶ Sailor Moon Theme

OPISY:

Marble Drop

Blue Ice

The Dig

Dragon Lore 2

Grazillionaire

The Last Express

London City 2000

Ravenloft

Shivers 2

Ultima Underworld

REDAKCYJNE:

KACIK X-FILES

KOMBAT KORNER

LISTY

▶ MANGA ROOM



rzy pozwolili sobie tym razem na daleko większą



Witam w przedostatnim przed wakacjami wydaniu KOMBAT KORNER. Dzisiejsze premiery to TOSHINDEN 3, TOSHINDEN KIDS,

X-MEN: COTA, IRON & BLOOD oraz STREET FIGHTER 3 (wreszcie w salonach gier!). W chwili pisania tych słów mam jednego pewniaka na przyszły miesiąc: WAR GODS. Prototyp MORTAL KOMBAT 4 przeszedł długą drogę z salonów gier aż do domów, za miesiąc pełna recenzja oraz pierwsza część ciosów specjalnych dla PCetowej konwersji, bo wiem wersja testowa gry leży już na moim biurku. Na pierwszy rzut oka zapowiada się po prostu wspaniale...

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3: THE FINAL BATTLE

W 1995 roku, gdy PlayStation rozpoczynała swój triumfalny pochód przez japońskie sklepy, pierwsza część BATTLE ARENA TOSHINDEN była jedną z najczęściej kupowanych gier. Szła łeb w łeb z RIDGE RACER, prześcigając o 3 długości pierwszą odsłonę turnieju TEKKEN. Dobra to była gra, bo mógł w nią pograć właściwie każdy, niezależnie od preferencji, brakowało jej jednak głębi obecnej w innych trójwymiarowych mordobiciach. Po sequele spodziewaliśmy się czegoś więcej, jednak oprócz poprawionej grafiki

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 nie wniosła niczego nowego do tematu i szybko zmarła. W połowie 1997 roku na rynek wkracza trzecia część cyklu zatytułowana BATTLE ARENA TOSHINDEN 3: THE FINAL BATTLE, wreszcie niosąca radykalne zmiany i oferująca graczom więcej zabawy.

W grze pojawiają się aż 32 postaci, częściowo znane z poprzednich turniejów. Powraca dziesięcioro wojowników, aby jeszcze raz stanąć do walki o tytuł najlepszego (Eiji, Kayin, Ellis, Gaia, Chaos, Run-go, Duke, Tracy, Mondo, Sofia), dzielnie towarzyszy im osiemnastka nowych postaci (Nagisa, David, Shikuku, Bayhou, Leon, Ten Count, Atahua, Tau, Shultz, Adam, Balga, Rachael, Toujin, Zola, Vermillion, Judgement,

Miss Til i Culling) podzielonych według kryteriów znanych z TEKKEN 2. W ukryciu czeka też czworo bossów (znany już Sho oraz Abel, Veil i Naru). Wydaje się też, że centralną postacią w FINAL BATTLE jest Vermillion (wyeksponowany również na okładce i w intro). Auto-

swobodę włączając do mordobicia powykręcanych osobników z piłami spalinowymi, karabinami i granatami. Co najważniejsze, udało im się połączyć to wszystko bez specjalnych przegięć – strzelający z pistoletu Nagisa wcale nie ma przewagi nad walczącą przy pomocy swoich sztylecików Ellis.

TOSHINDEN 3 w niewielkim stopniu przypomina pierwowzór. Twórcy zaczerpnęli pełnymi garściami z dwóch salonowo-domowych hitów: TEKKEN 2 i FIGHTING VIPERS (kilkunastociosowe combosy sypią się co kilka sekund). Nie zapomniano o dominujących w dwóch poprzednich częściach cyklu „łaniich chwytach” takich, jak Overdrive czy Desperation Move – dodano nawet kilka nowych sekwencji w postaci Rage Attack, Soul Bomb, Reversal czy Chain Combo. W TOSHINDEN 3 combosy są podstawą gry, a wykonuje się je lekko, łatwo i przyjemnie.

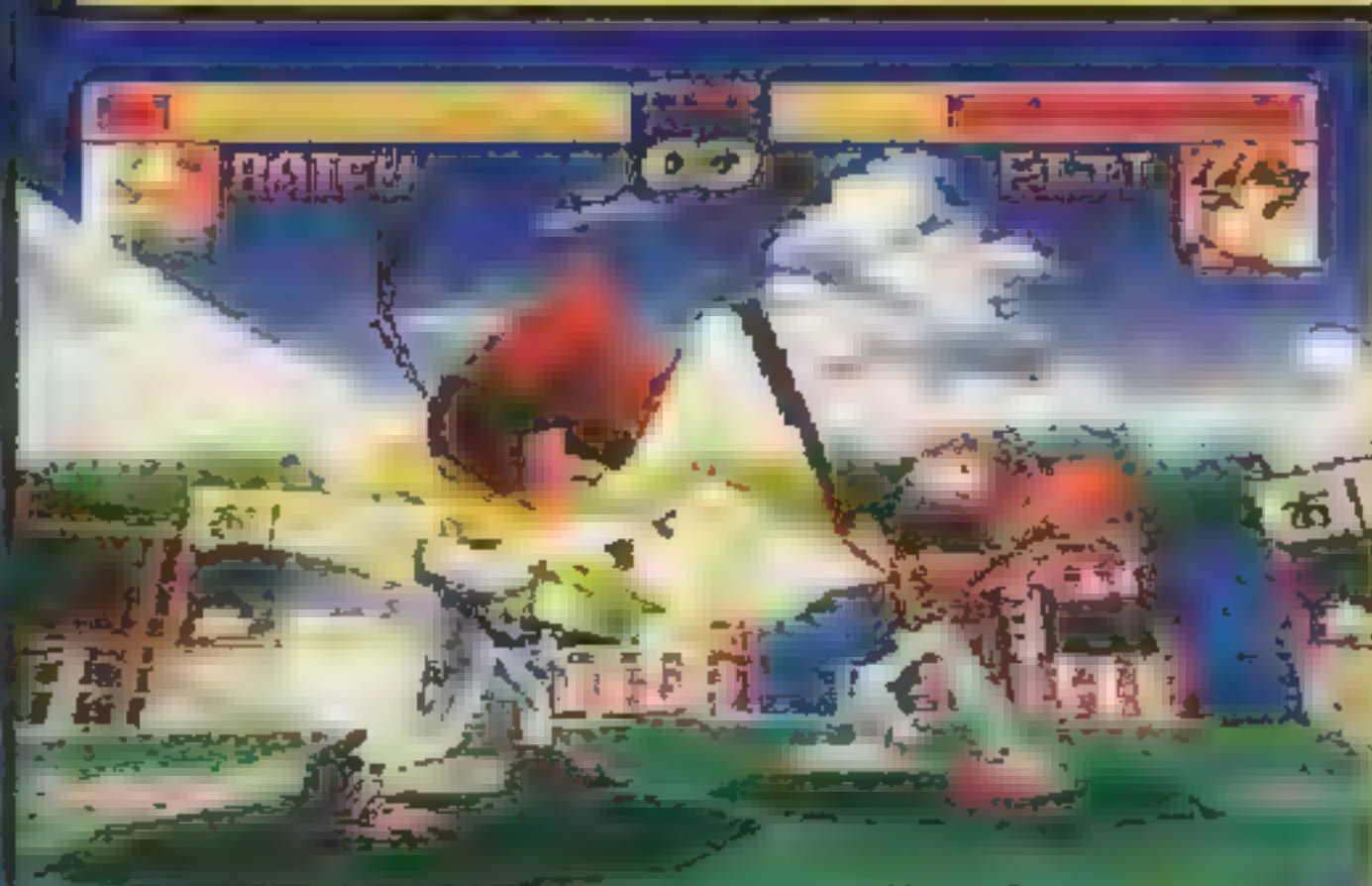
Bez trudu początkujący gracz odpali pięciociosową serię, zaś po kilku godzinach treningu – „dycha” murowana.

Bardzo często ekran błyska dziesiątkami wybuchów, ale taki jest właśnie urok tej gry. Wyeleminowano za to możliwość wyrzucenia przeciwnika za ring, dzięki czemu

walka zawsze toczyć się będzie do upadłego. Wreszcie jest opcja zapisu gry.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 posiada dwie opcje wyświetlania grafiki i animacji: 30 i 60 klatek na sekundę. Wybierając

wolniejszy wariant otrzymujemy grafikę niemal identyczną, jak w poprzednich dwóch częściach (tyle, że tekstury są lepsze), nato-



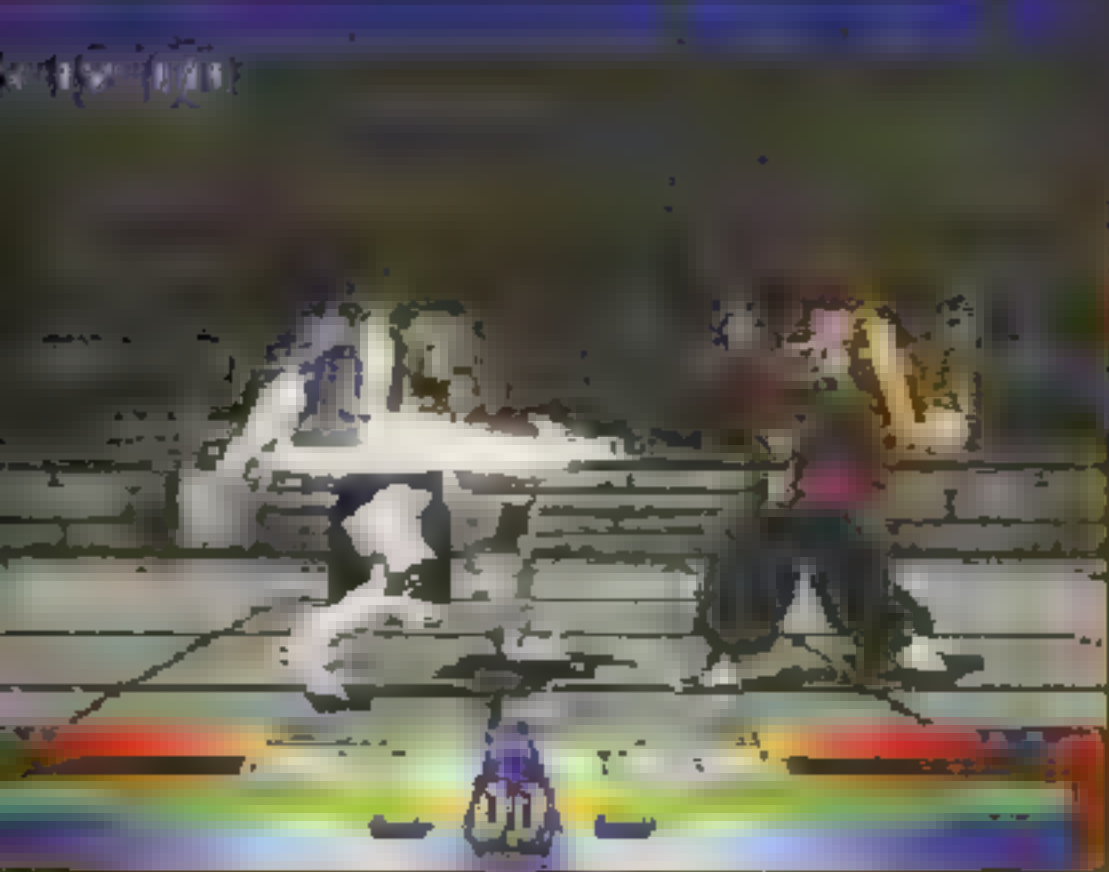
Wersja Super Deformed wzorowana na VF Kids



KOMBAT

KORNER

miast przy opcji 60-klatkowej znikają wszystkie tekstury i cieniowanie w czasie rzeczywistym, sama gra jest jednak bardziej płynna i czy-



TEKKEN 2. Do czasu, aż pojawi się konwersja TEKKEEN 3, SOUL BLADE służy za wyznacznik według którego będę oceniać nowe mordobicia. I dlatego właśnie TOSHIN-



BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

swoistego rodzaju japońską ciekawostkę, raczej nie sądzę, aby gra została wydana w USA czy w Europie (w każdym razie warto odnotować). Wszystkie postaci mają duże główki i małe ciała, pokrzykują cienkimi głoskami i śmiesznie machają maleńki-



telna. Wydaje mi się, że grafika uproszczono w stosunku do poprzedniej części – backgroundy są mniej przejrzyste i sprawiają wrażenie doklejanych nieco na siłę.

W ferworze walki, gracz zwracać będzie uwagę na to, co dzieje się na pierwszym planie, a tam dzieje się naprawdę dużo. Muzyka i efekty dźwiękowe, jak zwykle u Japończyków stoją na wysokim poziomie i znakomicie pasują do rozgrywającej się na ekranie jatki.

Poprzez wyróżnienie dwóch trybów graficznych autorzy podzielili grę na dwa warianty, dając równe szanse miłośnikom nieskomplikowanej wymiany ciosów, jak i lubującym się w technice, combosach i długich pojedynkach, starym wyjadaczom. W wyniku tego BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 powinna trafić w gust zarówno wielbicieli serii, jak i zatwardziały fanatyków

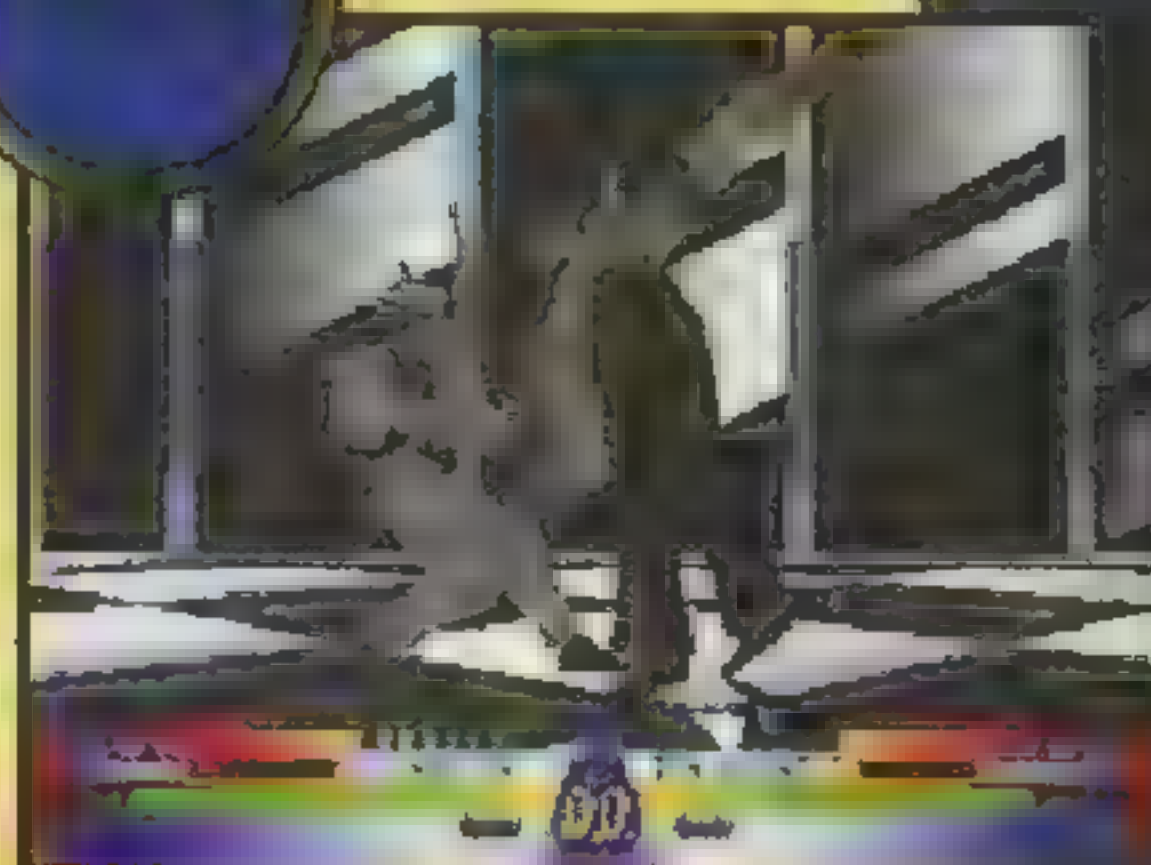
DEN 3 dostaje szóstkę, nic więcej.

TAKARA, 1-2 graczy, ocena 6/10



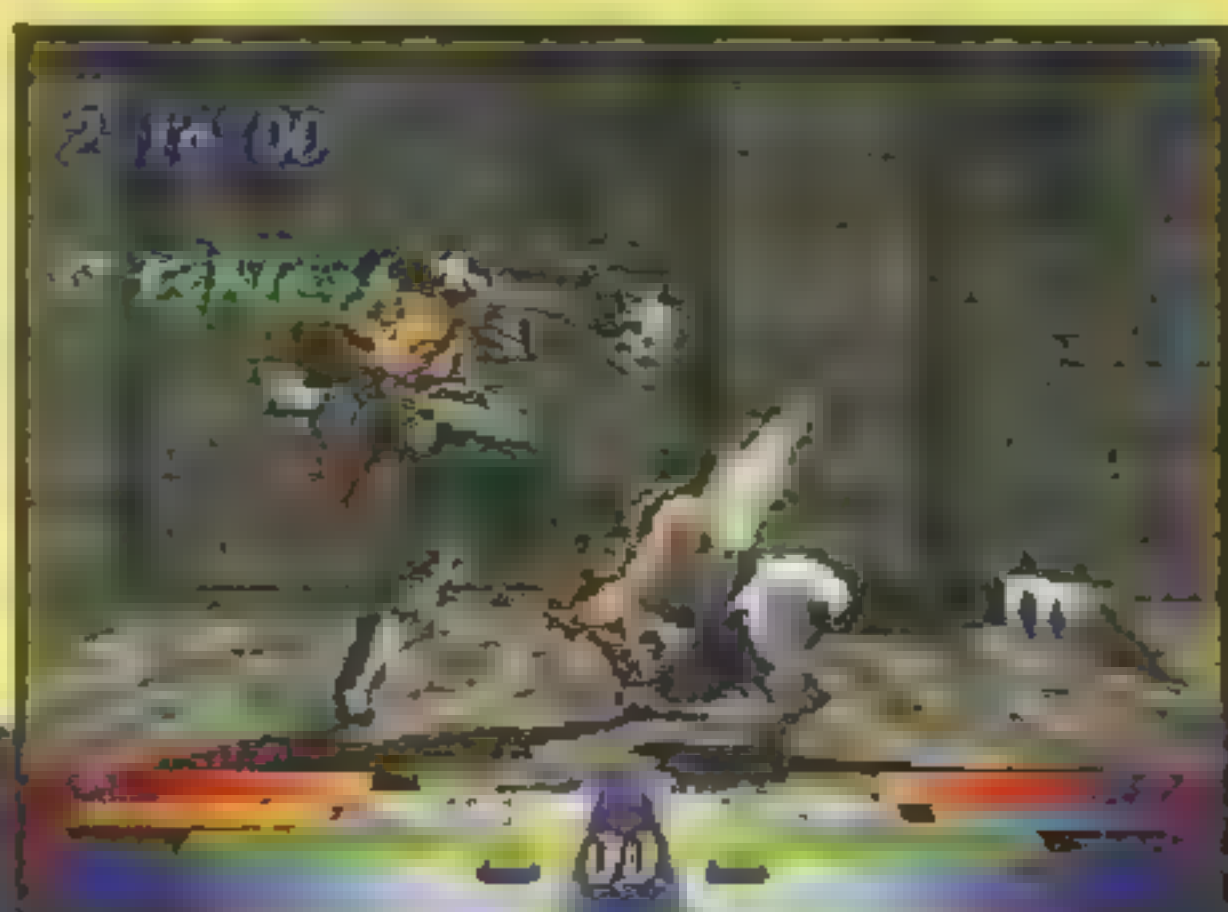
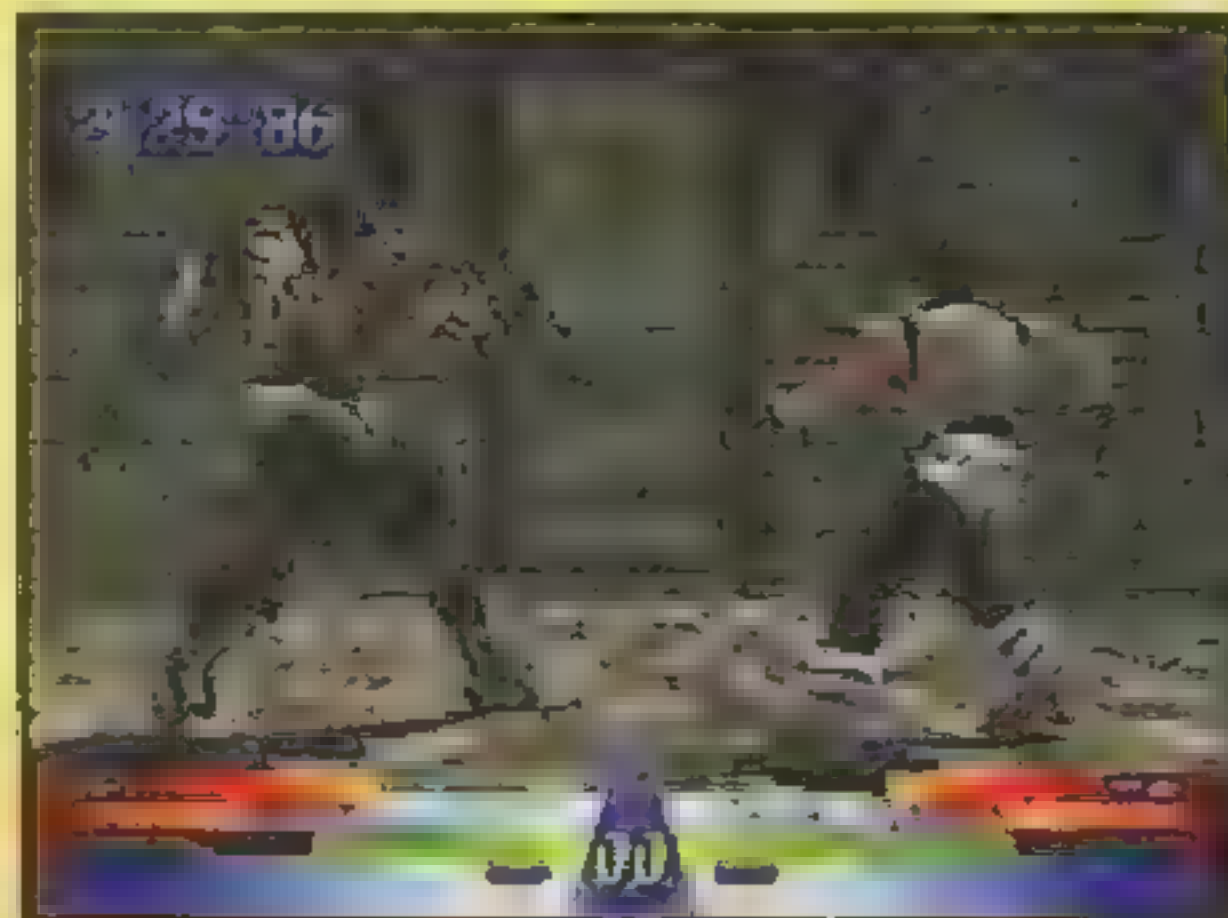
BATTLE ARENA TOSHINDEN (TOSHINDEN KIDS)

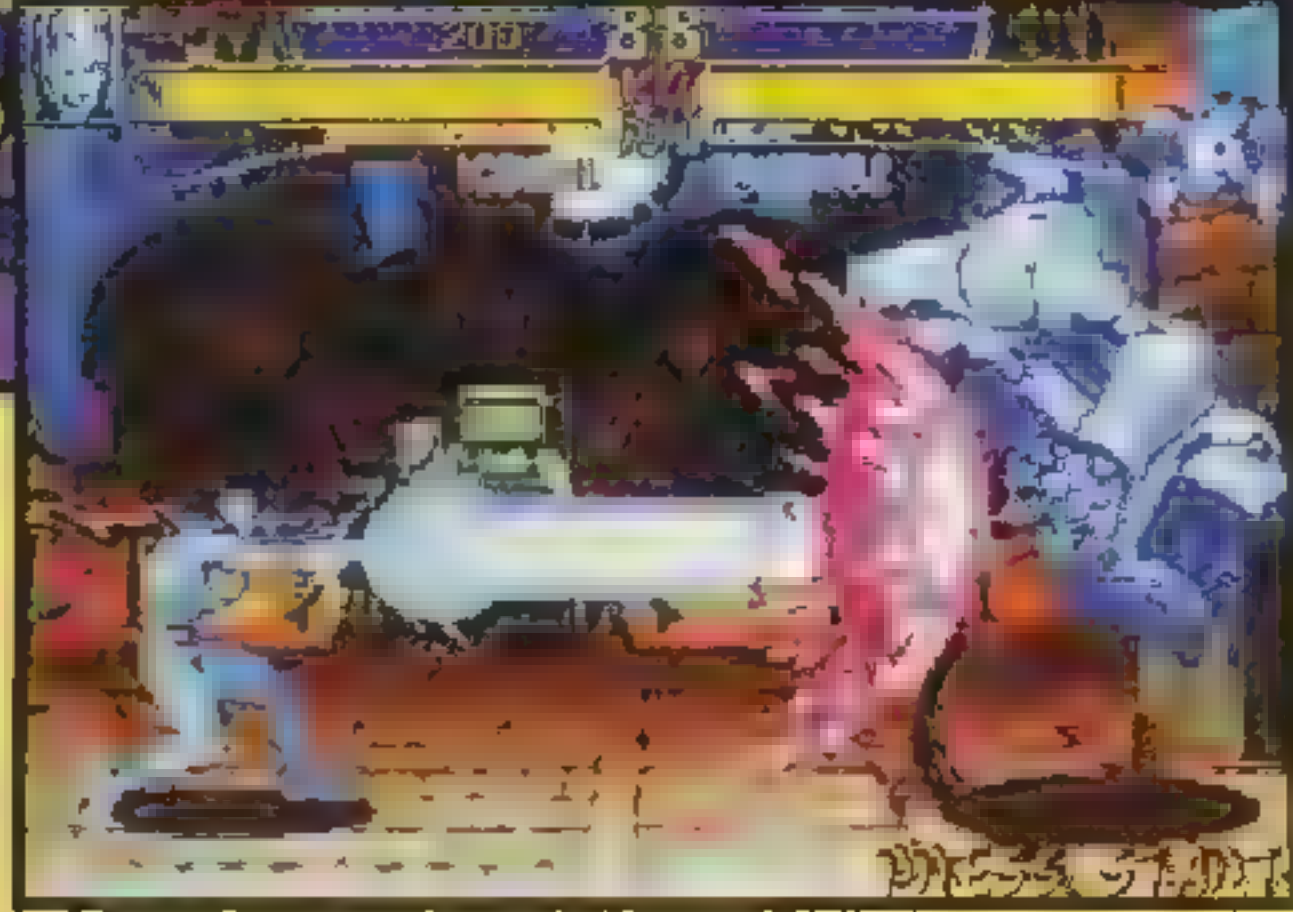
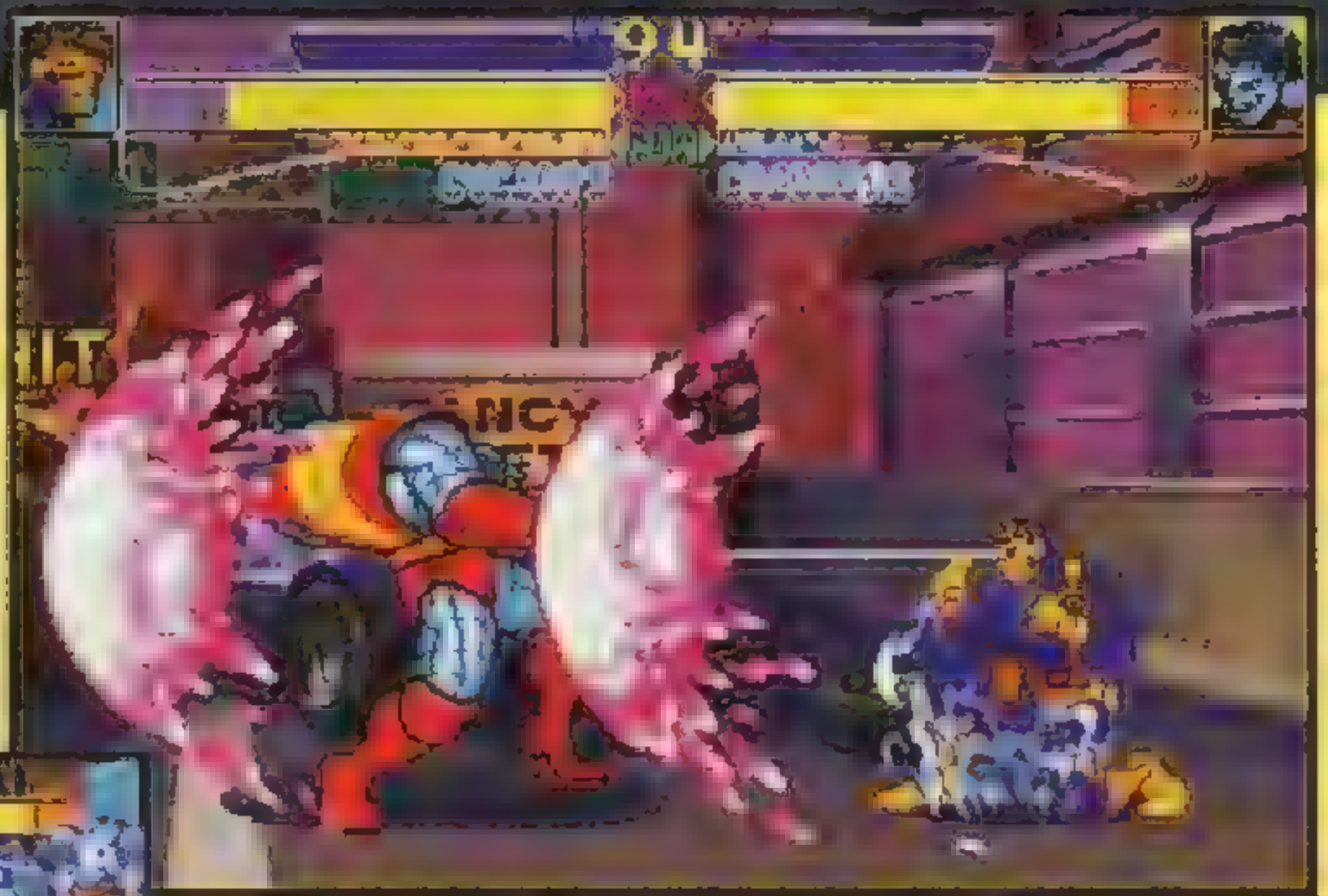
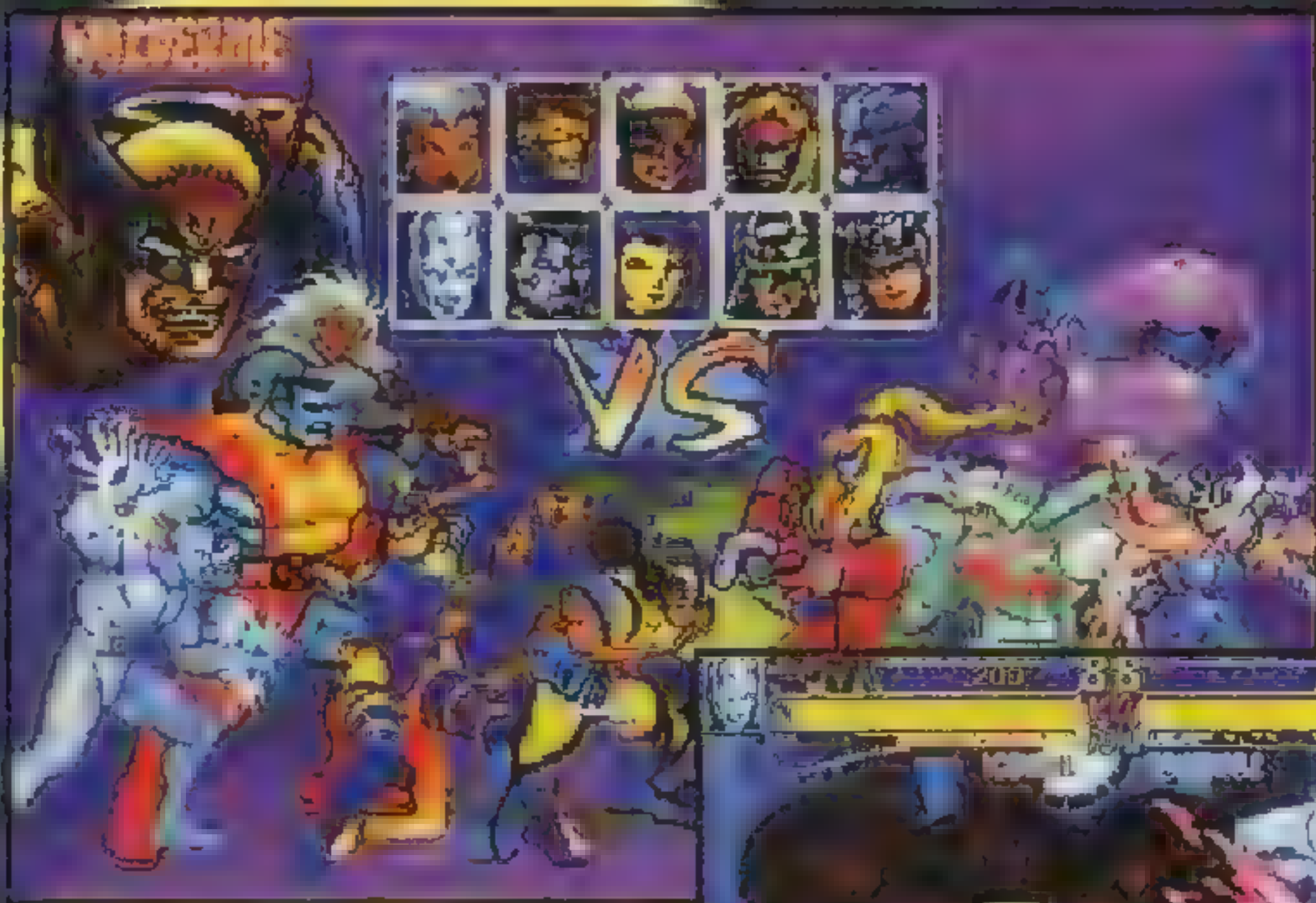
Developerzy z TAKARA pozazdrościli koncernowi SEGA wariacji na temat super-deformed pod nazwą VIRTUA FIGHTER KIDS i stworzyli własną grę z „KIDS” w nazwie, oczywiście bazującą na postaciach występujących w serii TOSHINDEN. Screenshoty z gry prezentujemy jako



mi mieczykami. Japonia to dziwny kraj i jeszcze dziwniejszy rynek...

Gulash





nie dotarła do Polski. Premiera wersji PC zapowiadała była już na grudzień 1996, jednak z powodów znanych wyłącznie insiderom w Acclaim, X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM uderza dopiero teraz. Uderza mocno, druzgocząc całą

dwuwymiarową konkurencję, bo grę przygotowano starannie i z dbałością o szczegóły. W końcu to CAPCOM, mistrzowie drugiego wymiaru!

X-MANIA

Mutanci z X-MEN na całym świecie zyskali miliony zwolenników, regularnie dowiadujących się z komiksów o ich nowych przygodach. Oprócz komiksów w sprzedaży jest cała masa gadżetów związanych z bohaterami – od figurek i modeli do sklejanego po koszulki i inne części garderoby. To nie pierwsza gra, w której występują bohaterowie X-MEN – wcześniej pojawiło się kilka tytułów na starsze kon-

Długo czekałem na tę grę. Wprowadzając konwersję na konsolę Saturn znajduje się w sprzedaży od przeszło pół roku, ale

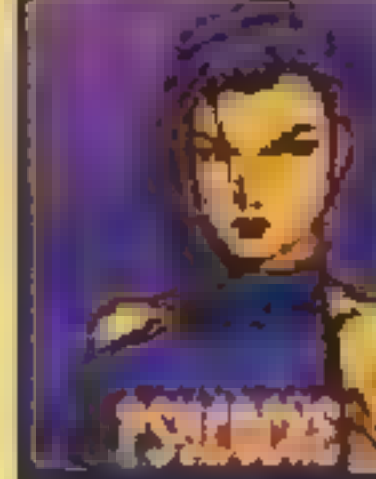
COLOSSUS



Nazwisko: Piotr Nikolaievitch Rasputin
Przynależność: dobry (X-MEN)
Wzrost / waga: 198cm / 227 kg
Nieprzyjaciele: Juggernaut, Shadow King, Marauders

[XM] Giant Swing	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Power Tackle	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Body Press	Dół+P (bicie leżącego)
[XA] Super Armor	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3
[HX] Super Dive	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3

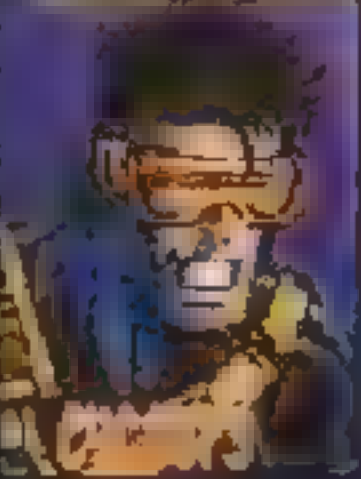
PSYLOCKE



Nazwisko: Elizabeth Braddock
Przynależność: dobra (X-MEN)
Wzrost / waga: 180cm / 70 kg
Nieprzyjaciele: Mandarin

[XM] PsiFlash	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] PsiBlade Spin	Dół – Dół Przód – Przód – K
[XM] Chouhatsu	START [F1 lub F2]
[XA] Ninjitsu	Dół – Dół Tył – Tył – P/K
[HX] PsiThrust	Dół – Dół Przód – Przód – P1/P2/P3

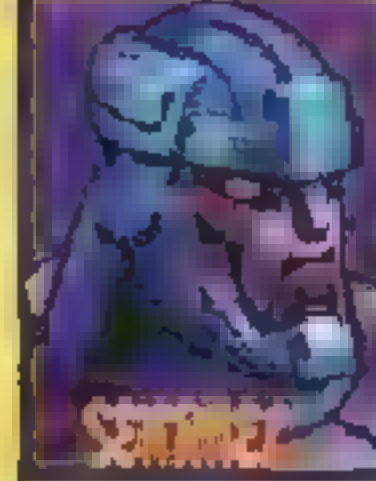
CYCLOPS



Nazwisko: Scott Summers
Przynależność: dobry (X-MEN)
Wzrost / waga: 190cm / 79 kg
Nieprzyjaciele: Mr. Sinister, Magneto, Juggernaut

[XM] Optic Blast	Dół – Dół Przód – P
[XM] Gene Splice	Przód – Dół – Dół Przód – P
[XA] Leg Throw	Dół Tył – Dół – Dół Przód – K
[HX] Mega Optic Blast	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3
[HX] Control Beam	Dół – Dół Tył – Tył – P

SENTINEL



Nazwisko: nieznane
Przynależność: zły
Wzrost / waga: 6 metrów / 30 ton
Nieprzyjaciele: wszyscy mutanci

[XM] Rocket Punch	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Sentinel Force	Dół – Dół Przód – Przód – K
[XM] Body Press	Dół+P (bicie leżącego)
[XA] Flying	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3
[HX] Plasma Storm	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3

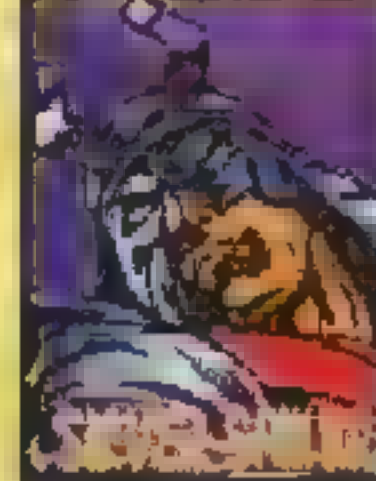
ICEMAN



Nazwisko: Robert Drake
Przynależność: dobry (X-MEN)
Wzrost / waga: 173cm / 66 kg
Nieprzyjaciele: Magneto, Juggernaut, Apocalypse

[XM] Ice Beam	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Ice Avalanche	P+K (P1+K1, P2+K2)
[XA] Ice Fist	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3
[HX] Arctic Attack	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3

SILVER SAMURAI



Nazwisko: Kenichiro Harada
Przynależność: zły
Wzrost / waga: nieznane/nieznane
Nieprzyjaciele: Wolverine

[XM] Shuriken	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XA] Blink	Dół – Dół Przód – Przód – K
[XA] Tohgi	Dół – Dół Tył – Tył – P1/P2/P3
[XA] Bushin	Dół – Dół Tył – K1+K2+K3
[HX] RaiMeiKen	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3
[HX] Triple Shuriken	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3

OMEGA RED



Nazwisko: Arkady Russovitch
Przynależność: zły
Wzrost / waga: 198cm / 136 kg
Nieprzyjaciele: X-MEN

[XM] Carbonadium Coil	Dół – Dół Przód – Przód – P/K
[XM] Omega Strike	Dół – Dół Przód – Przód – K
[XM] Chouhatsu	K2 – P1 – Dół – K1 – P2
[XA] Death Factor	Coil – P
[XA] Energy Drain	Coil – K
[HX] Omega Destroyer	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3

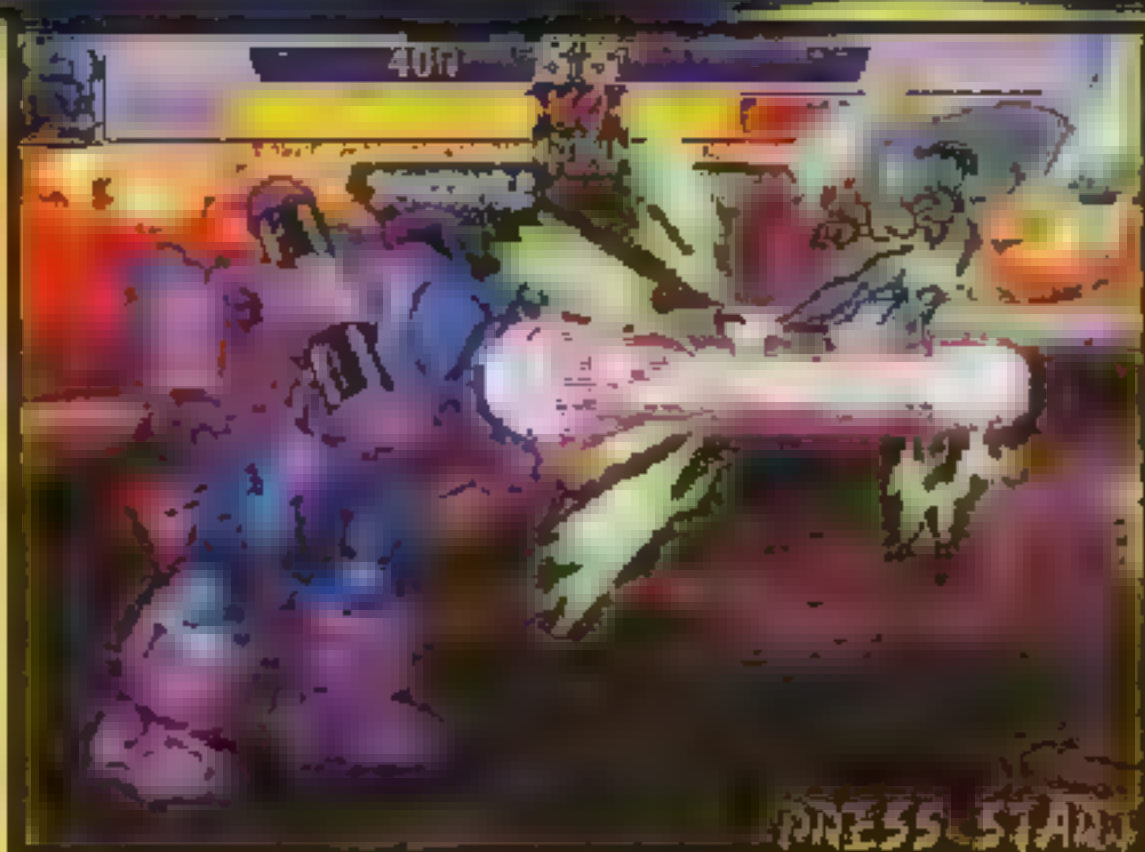
SPIRAL



Nazwisko: Rita
Przynależność: zła
Wzrost / waga: nieznane/nieznane
Nieprzyjaciele: X-MEN

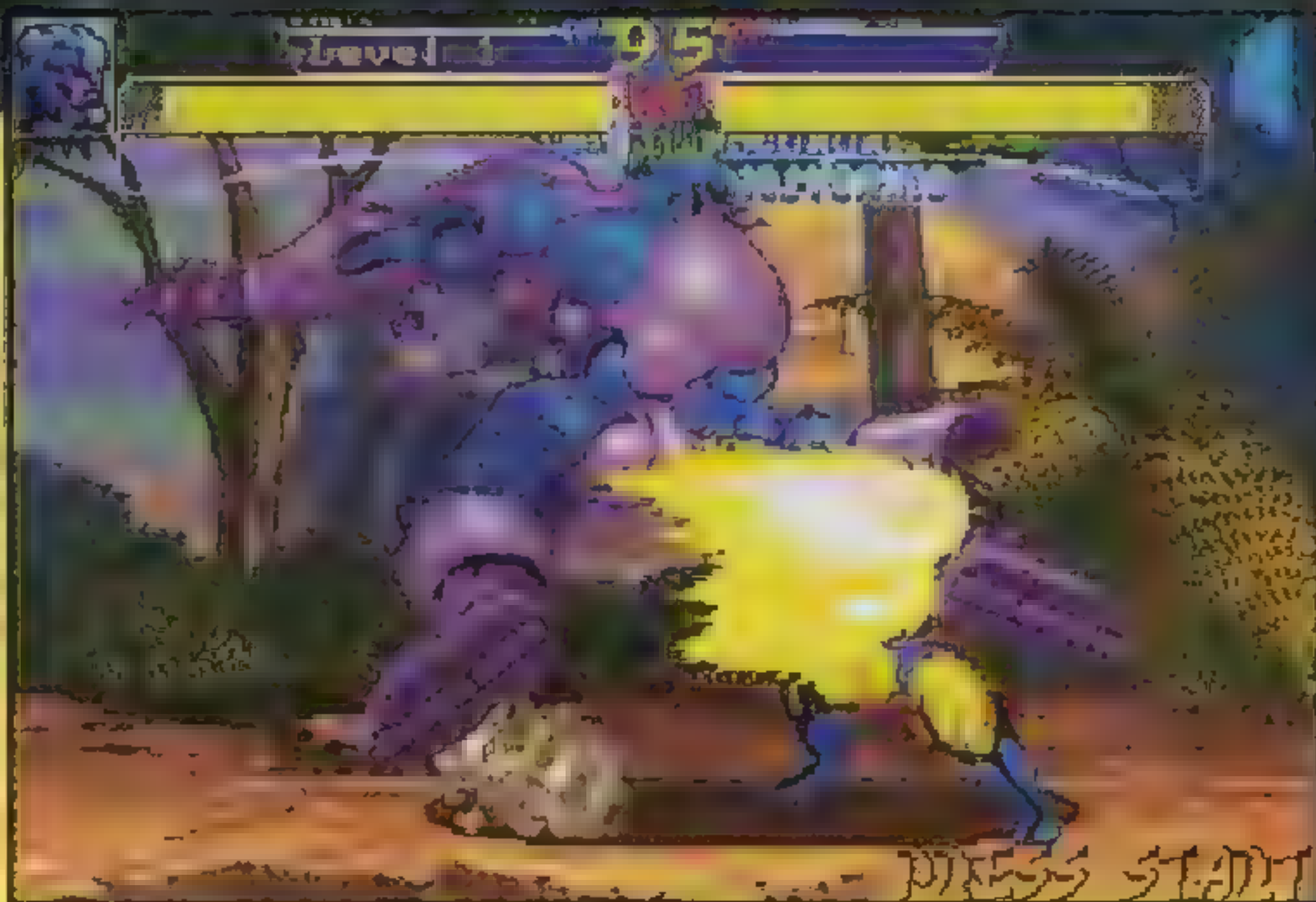
[XM] Sword Toss	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Six-Hand Grapple	Dół – Góra – P
[XA] Sword Explosion	Dół – Dół Przód – Przód – K
[XA] Various Dances	Dół – Dół Tył – Tył – P1/P2/K1/K2/K3
[HX] Metamorphosis	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3

sole. X-MEN: COTA jest jednak pierwszym tradycyjnym mordobiciem z długiej linii produktów CAPCOM wpuszczającym do grona fighterów amerykańskich bohaterów – do tej pory przywilej ten zarezerwowany był wyłącznie dla postaci wykreowanych w Japonii. Automat X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM okazał się sporym sukcesem, szybko więc powstała kontynuacja w postaci MARVEL SUPER HEROES, w której wymieniono część bohaterów na nowych (np. Wolverine vs Spider-Man, czy też Cyclops vs



LUDZIE SPOD ZNAKU X

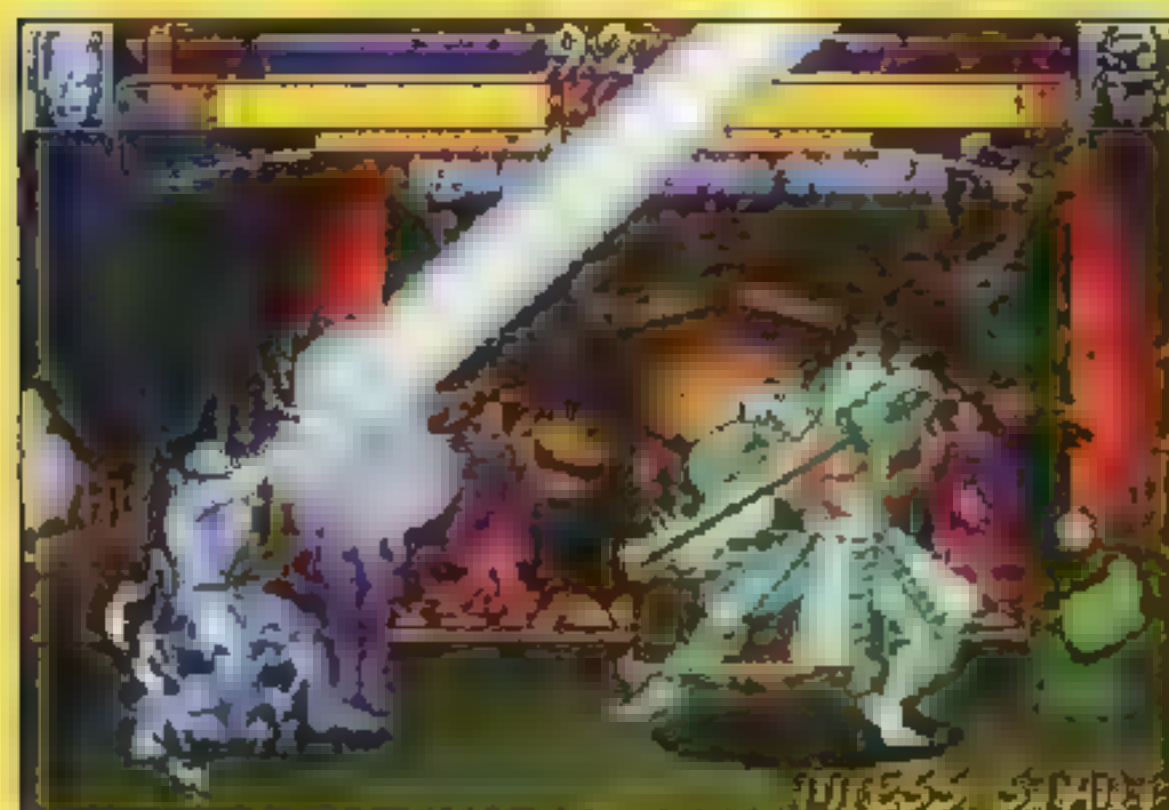
W X-MEN: COTA występują trzy typy ciosów specjalnych. Pierwszy gatunek, zwany po prostu X-Moves



X-MEN

CHILDREN OF THE ATOM

Captain America). Najnowszą grą jest debiutujący właśnie w salonach gier X-MEN vs STREET FIGHTER, czyli popularny w komiksach crossover dwóch światów.



to ciosy, które można wykonać w każdej chwili. Drugi – X-Abilities – staje się dostępny dopiero, gdy pasek mocy znajdujący się tuż pod licznikiem energii postaci wejdzie na drugi poziom mocy (2/3 całości). Ostatnia grupa ciosów, Hyper-X dostępna jest dopiero przy naładowanym na full pasku mocy (w rozpisce ciosów występują kolejno jako XM, XA i HX). Podobnie jak w każdej z gier CAPCOM występuje sześć przycisków fire (3 razy punch i 3 razy kick) oraz niezliczona ilość combosów, które nie są prze-

programowane (przeprogramowane = sucks!). Zapis P1+P2+P3 oznacza, że trzeba wcisnąć wszystkie trzy przyciski odpowiedzialne za ręce – zakupiony, przy okazji SAMURAI SPIRITS i FATAL FURY 3, joystick okaże się tu niezastąpiony. Jajka, która ma miejsce na ekranie, po prostu nie ma sobie równych – wszystkie ciosy specjalne wyglądają pięknie.

X-FILE

Na kompaktce znajdują się dwie wersje gry przeznaczone dla komputerów z 8 MB i 16 MB pamięci oraz specjalna wersja wyciskająca z Pe-Ceta potężną porcję mocy – pracująca w 32 tysiącach kolorów na 16 MB pamięci. Gra działa w podwyższonej rozdzielczości 300x400, dokładnie odwzorowując popularny automat. Cała grafika w X-MEN: COTA została pieczołowicie przygotowana przez rysowników z firmy MARVEL. Animacja postaci wygląda naprawdę wspa-

nie, przebija nawet SAMURAI SPIRITS i STREET FIGHTER ALPHA 2. 30 klatek na sekundę, mogą się założyć!

Ekipa X-MEN, a w szczególności Logan (Wolverine) należą do moich ulubionych bohaterów komiksowych, tym bardziej cieszę się z ich doskonałego wejścia na ekran monitorów. Gra X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM z całą pewnością przypadnie do gustu fanatom mordobicia. Wydstajający się z kompaktu miód wycieka każdym otworem komputera, bo X-MEN: COTA jest po prostu znakomitą konwersją doskonałej gry, w której komiksy firmy MARVEL ożywają na ekranie monitora.

Drażąc głęboko wersję BETA, nabrałem podejrzeń, które potem przerosły się w pewność: X-MEN: COTA pracuje na napisanym specjalnie na PC emulatorze automatu CPS-2 (na którym hulają także STREET FIGHTER ALPHA i MARVEL SUPER HEROES). Czy trzeba coś dodawać? Panowie, szybciej z tymi konwersjami!!!

Gulash

Acclaim

DYSTRYBUTOR PC – CD Projekt CENA: -90
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS Min. Pentium 90, 8 MB RAM

OCENA: 8/10

STORM

Nazwisko: Ororo Munroe
Przynależność: dobry (X-MEN)
Wzrost / waga: 180cm / 58 kg
Nieprzyjaciele: Shadow King, Brood

[XM] Typhoon:	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Lighting Attack	P+K (P1+K2, P2+K2)
[XA] Flying	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3
[XA] KazeOKoshi	Dół – Dół Tył – Tył – K1+K2+K3
[HX] Lighting Storm	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3
[HX] Hail Storm	Dół – Dół Przód – Przód – Start [F1 lub F2]

WOLVERINE

Nazwisko: Logan
Przynależność: dobry (X-MEN)
Wzrost / waga: 160cm / 88 kg
Nieprzyjaciele: Sabretooth, Silver Samurai

[XM] Tornado Claw	Przód – Dół – Dół Przód – P
[XM] Drill Claw	P+K (P1+K1, P2+K2)
[XM] Couhatsu	P1 – K2 – K2 – P3 – P2
[XA] Berserker Charge	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3
[XA] Healing Factor	Dół – Dół Tył – Tył – K1+K2+K3
[HX] Berserker Barrage	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3



IRON & BLOOD to trójwymiarowe mordobicie, w które developerzy z TAKE 2 starali się wpompować świat Ravenloft, znany doskonale miłośnikom gier RPG. Jest to też próba ożywienia skostniałego nieco gatunku, poprzez wprowadzenie nowych, nieobecnych do tej pory w mordobicach elementów, takich jak punkty doświadczenia czy też magiczne przedmioty zabierane pokonanym i wykorzystywane później w walce. Przedstawiona w dobrze przygotowanym intro fabuła gry przedstawia się następująco: dawno temu hrabia Strahd von Zarovitch wypędził do mrocznego wymiaru okrutnego lorda Sotha. Tysiące lat później Soth organizuje ekipę ośmiu złych wojowników i wysyła ją, aby zgładziła hrabicię, uwalniając tym samym lorda. Strahd dowiaduje się o niecznych planach Sotha i wynajmuje ośmiu dobrych wojów, mających przeciwstawić się złej sile.

Szesnastka wojujących przedstawia się ciekawie – są tu m.in. wilkotal, kat i czarodziej z twarzą pedofila oraz elfia pannica o bujnych kształtach i jednoręki krasnolud z ogromnym toporem. To wszystko, co w IRON & BLOOD znalazłem interesującego.

Grafika ssie. Co z tego, że oprócz standardowych 320x200 (prawdziwy horror!) i 640x480 (nieco lepiej) można grać w rozdzielczości 800x600 a nawet w 1024x768, skoro gra w tych trybach przypomina stare, niekoniecznie dobre czasy, gdy w domach królowały komputery 386. Zresztą nawet wymienione wyżej rozdzielczości nie ukrywają obokurności pojawiającej się grafiki, brzydkich aż do bólu backgroun-dów czy żenująco animowanych

wojowników. Muzyka nie przypomina klimatów znanych z mordo-

IRON & BLOOD

WARRIORS OF RAVENLOFT

bić ani z gier RPG, to jakieś ostre rzeżenie na gitarach z góstkami wykrzykującymi ochrypłymi głosami bluźnierstwa i zaklęcia w tle. Nie miałbym nic przeciwko (to pewnie płyty Michaela J. puszczone od tyłu), gdyby tylko dało się coś usłyszeć... Niestety, jakość muzyki jest koszmarna i jedyne co słyszeć to okrutny, drażniący bełkot. Efekty dźwiękowe po prostu śmieszają.

Po zapoznaniu się z klawiszologią przeżyłem szok; w życiu nie widziałem czegoś bardziej idiotycznego. Do sterowania bohaterem używa się kilkunastu klawiszy rozlokowanych z lewej bądź też z prawej strony klawiatury.

Oprócz kursorów potrzebne są jeszcze: Enter, Shift, Insert, Minus, Plus, 7, 3, Print Screen, Num Lock, /, *, Backspace.

Nawet wy-gimnastykowany i zaprawiony w walce człowiek – guma nie ma szans zwyciężyć z debilizmem developerów, bowiem klawiszy nie można

przedefiniować. Jedyne wyjście jest joypad, lecz czy widzieliście kiedykolwiek joypad z 12 przyciskami fire? To jeszcze nie koniec atrakcji, gwoździem do trumny IRON & BLOOD jest kompletny kretynizm komputerowych przeciwników. Wszystkie ciosy specjalne można potłuc o kant stołu – każdego przeciwnika bez

ktoś za pół roku pamiętał przedstawiony w IRON & BLOOD świat Ravenloft.

IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT to kolejny przykład, że w przypadku gry komputerowej nie wystarczy jedynie dobry pomysł. Aby gra była miódna, trzeba dopra-

cować każdy, najmniejszy nawet detal, choćby nawet coś tak pozornie nieistotnego, jak sterowanie bohaterem. W IRON & BLOOD zawodzi niemal wszystko,

trudu można pokonać wci-skając rytmicznie dwa przyciski (razem, na przemian, razem, osobno, razem, na przemian itd itp). Grę można ukończyć w kilkanaście minut.

szkoda nam miejsca na drukowanie pełnej listy ciosów. Trudno się nie zdenerwować, gdy reklamowana jako znakomita i przełomowa gra okazuje się kompletną kłają. To zdecydowanie najgorsze mordobicie w jakie grałem w całym życiu, totalna pomyłka! Patrząc na produkty pokroju IRON & BLOOD nie można dziwić faktom, które mówią, że firma ACCLAIM stoi na krawędzi bankructwa. Oce-na 2 jedynie za pomysł z punktami doświadczenia i magicznymi przedmiotami.

Gulash

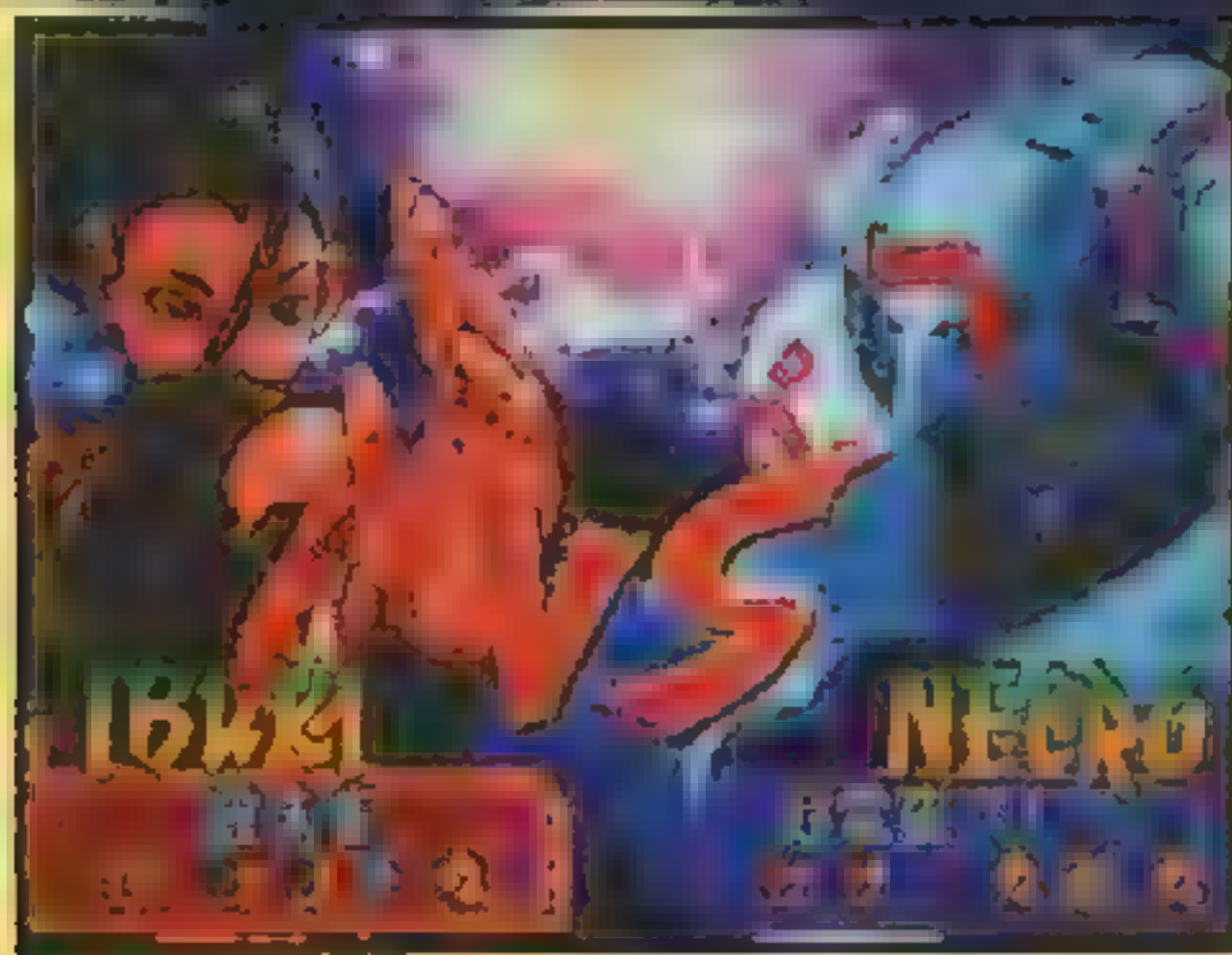
Acclaim

DYSTRYBUTOR PC - CD PROJEKT CENA: 49.900
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNAJNY

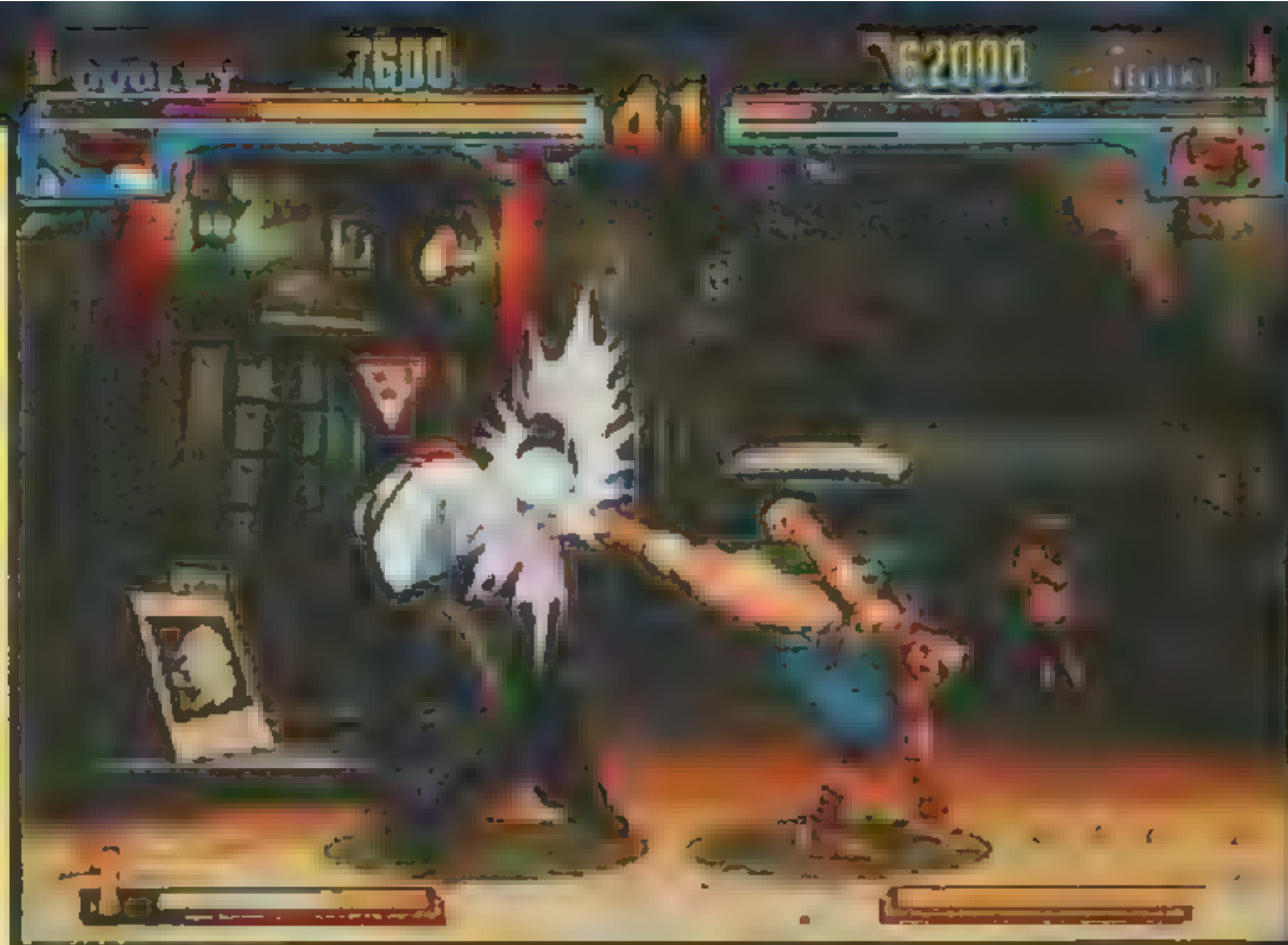
SONY PLAYSTATION - NIEZNAJNY CENA: 49.900

PC 4MB/20MB Min. P90, 16 MB RAM
PSX

OCENA: 2/10



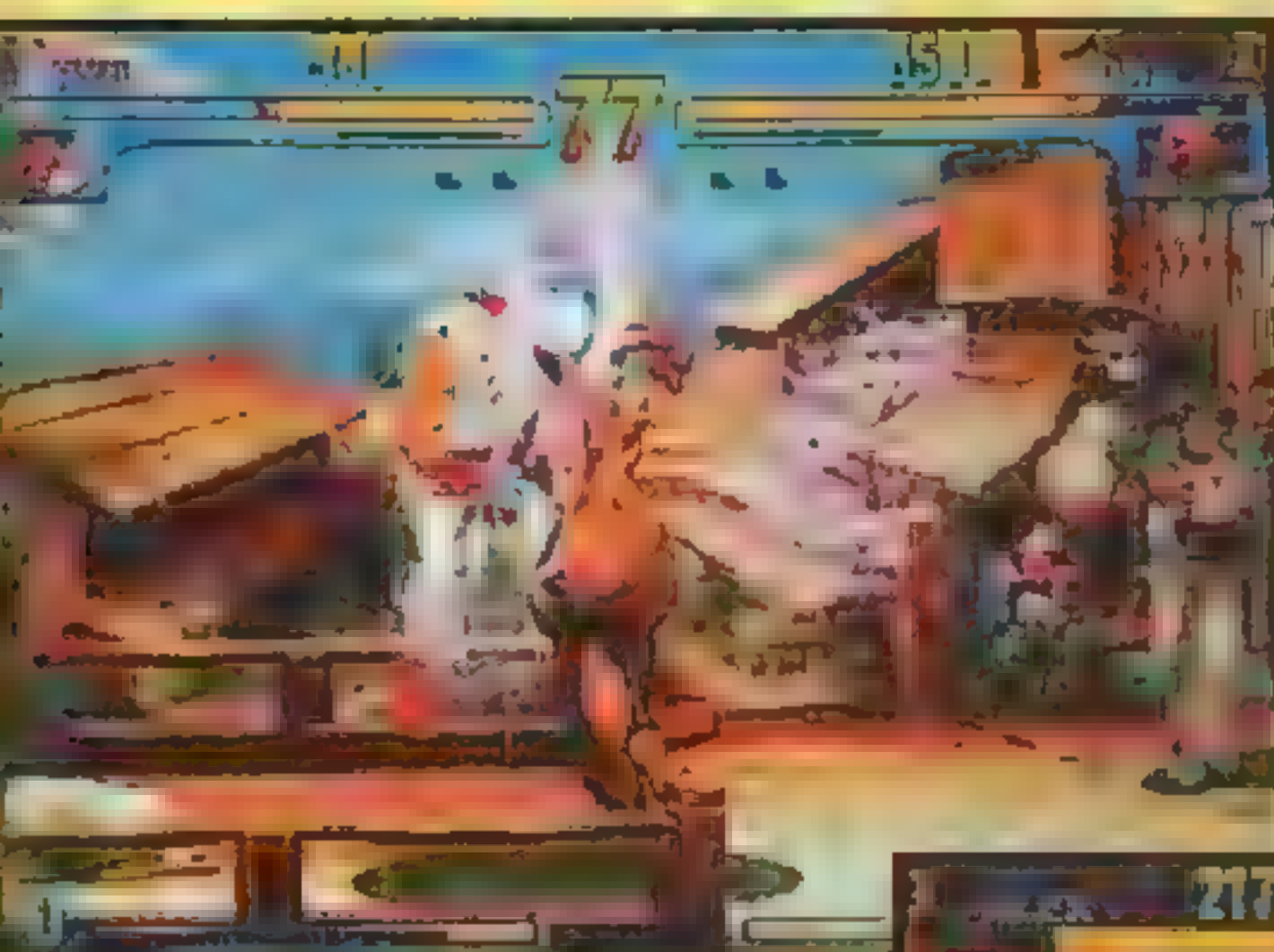
świetlona jest wtedy odpowiednia sekwencja ciosów; co ułatwia życie mniej doświadczonym graczom. W samym mechanizmie gry można dostrzec wiele zmian, między innymi rosnący pasek oszołomienia przeciwnika (gdy pasek dojdzie do końca, nieprzyjaciół zacznie się kiwać z gwiazdkami nad głową). Ów pasek informuje o nad-



STREET FIGHTER 3 trafił już do salonów gier na całym świecie! Po raz kolejny wieczni przyjaciele a zarazem rywale, Ryu i Ken, stają na ulicy, aby stoczyć pojedynek rozstrzygający o tym, kto jest mistrzem. Czarodzieje z CAPCOM przygotowali osiem zupełnie nowych postaci, które po raz pierw-

schodzącym momencie na stuprocentowo celne super-combo. Jest także ofensywny blok, coś jak counter lub reversal w mordobiciach 3D – jego za-

STREET FIGHTER 3



ni cios wchodzący w przeciwnika rozpoczyna sekwencję specjalną. Jak już wcześniej wspomniałem, grafika i animacja nie mają sobie równych w jakiegokolwiek innej dwuwymiarowej grze obecnej na rynku. W STREET

solę Nintendo 64, natomiast jej pojawienie się na mniejszych, 32-bitowych braciach wydaje się oczywiste i jest jedynie kwestią czasu. SF3 to zupełnie nowa jakość w kwestii dwuwymiarowych mordobić, które może odeszły na drugi plan, nie zniknęły jednak całkowicie z rynku!

Gulash

Capcom

DYSTRYBUTOR PC - NIEZNANY CENA: -
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC DOS/WIN Min. 486 DX2/66, 3 MB RAM

OCENA: 8/10

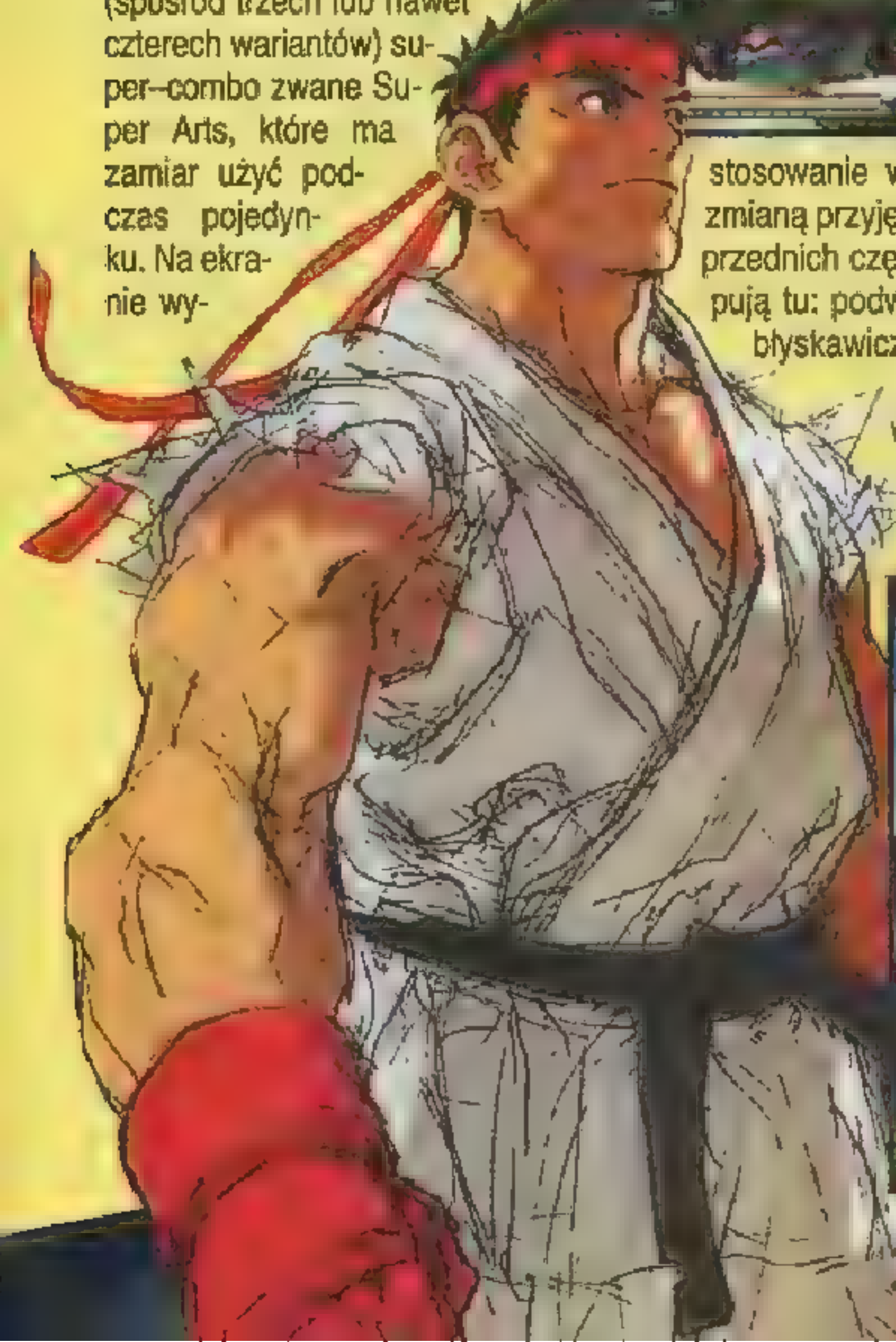
szy praktycznie nie mają wiele wspólnego ze swoimi poprzednikami pojawiającymi się w serii na przestrzeni lat.

W jaki sposób gra się w STREET FIGHTER 3? Przed walką każdy z graczy ma możliwość wybrać jedno (spośród trzech lub nawet czterech wariantów) super-combo zwane Super Arts, które ma zamiar użyć podczas pojedynku. Na ekranie wy-



stosowanie wiąże się z całkowitą zmianą przyjętej przez gracza w poprzednich częściach taktyki. Występują tu: podwójnie wysoki wyskok, błyskawiczne odskakiwanie oraz podbieganie plus powrót podstawowych dla serii combosów „two-in-one” (ostat-

FIGHTER ALPHA 2 animacja Ryu rzucającego fireballa (hadoken) składała się z 5 klatek, w SF3 ta sama sekwencja ma ich aż 15! W istocie zawartość klatek animacji w SF3 ponad dwukrotnie przerasta wszystkie poprzednie części razem wzięte!!! Wiadomo, że NINTENDO prowadzi z CAPCOM rozmowy na temat konwersji gry na kon-

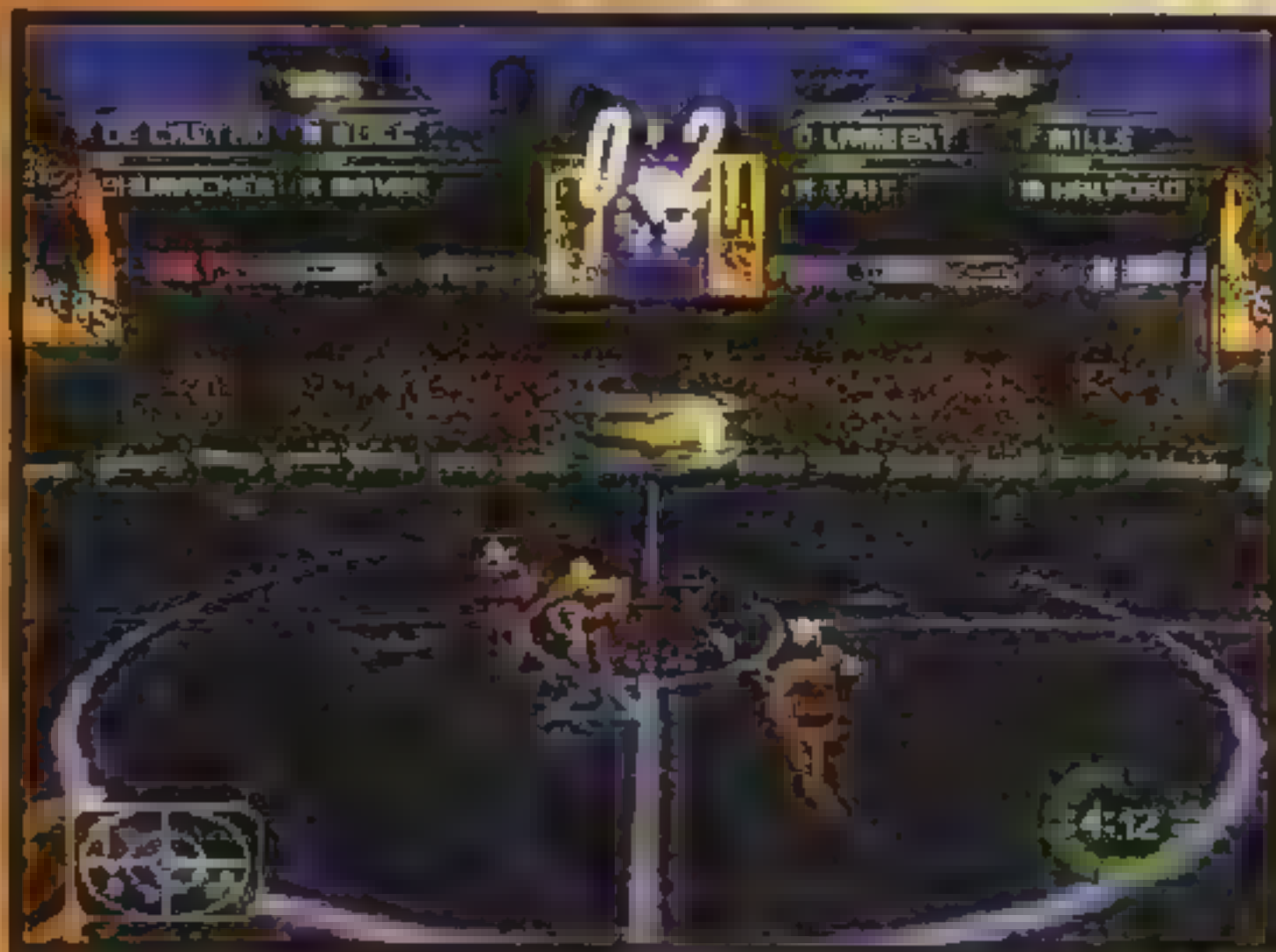


Ryu (z lewej) i Ken (z prawej) bracia czy wrogowie???





Dotychczas miałem przyjemność rozkoszować się dwiema interesującymi pozycjami z zakresu futurystycznych gier sportowych, za jakie z pewnością można uznać SPEEDBALL 2 oraz HYPER BLADE. Dociekliwi gracze i miłośnicy sportu pamiętają, że ich zasady były kombinacją wielu gier zespołowych, chętnie uprawianych i oglądanych przez widzów na stadionach oraz przed telewizorami. Tak! SPEEDBALL 2 był połączeniem piłki ręcznej i hokeja na lodzie, zaś HYPER BLADE piłką ręczną z elementami wolnej amerykanki. Obie te gry łączył ze sobą olbrzymi ładunek brutalności, który autorzy uznali za punkt wyjścia dla koncepcji komercyjnego hitu. Zresztą, kto z nas nie zagralby w szczyptorniaka polegającego na lutowaniu przeciwnika?



Z tego założenia wyszli też wydawcy najnowszej futurystycznej gry sportowej RIOT, która łączy wspomniane elementy w zgrabną całość. Mecze rozgrywa się z komputerem lub kolegą w trzech trybach: mecz towarzyski, liga oraz turniej sytemem pucharowym. Gracz dysponuje czteroosobową drużyną – po dwóch obrońców i napastni-

RIOT

ków. Rywalizacja toczy się na prostokątnym boisku, ogrodzonym zaokrąglonymi na krawędziach bandami, co do pewnego stopnia przypomina plac gry do hokeja na lodzie. Na środku powierzchni boiska narysowane są trzy koncentryczne okręgi o rosnącym promieniu. W zależności od tego, z którego okręgu zdobywasz bramkę, zyskujesz różną liczbę punktów – maksymalnie trzy w jednym podejściu. Aby wygrać, musisz po prostu zdobyć więcej od przeciwnika bramek (punktów) w regulaminowym czasie. W przypadku remisu następuje dogrywka. Mecze podzielone są na dwie połowy. Po zakończeniu połówki następuje klasyczna zmiana stron – zupełnie jak w piłce nożnej i koszykówce.

Zdobycie bramki to nie taka prosta sprawa, jak by się wydawało. Po pierwsze, kiedy twój zawodnik przechwyci już świetlistą piłkę, musi ją

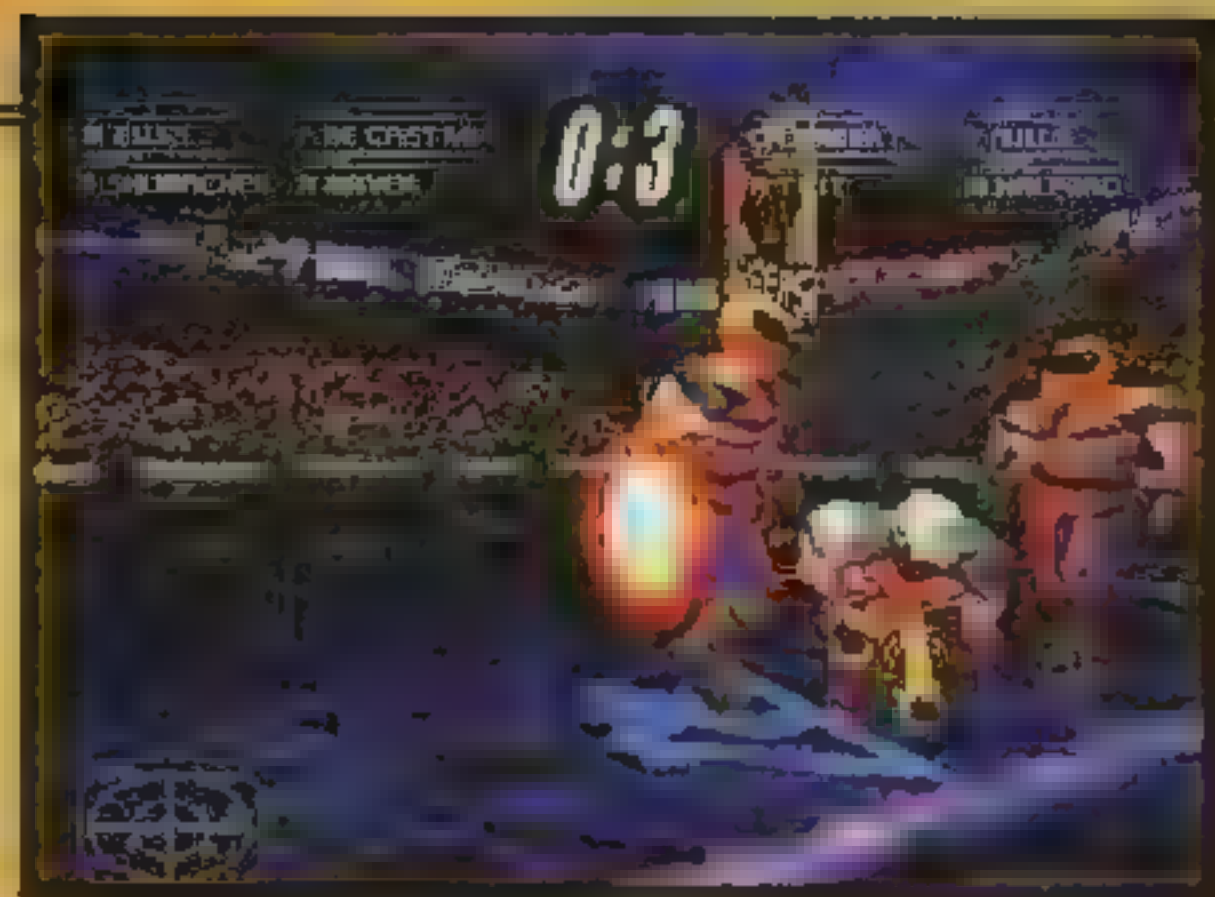
zanieść w specjalne miejsce, podobne do zwykłej bramki. Dopiero w ten sposób uaktywnia piłkę (mieni się ona innym kolorem) i może już dostarczyć ją na środek placu gry w celu zdobycia punktu. Zdobywa go, gdy uda mu się zetknąć piłkę z obręczą zawieszoną



wysoko nad centralnym punktem boiska.

Ta z pozoru skomplikowana gra już po pierwszym kontakcie okazuje się banalna i przyjazna w obsłudze, głównie za sprawą brutalnych rozwiązań stosowanych w ataku i w obronie. Aby przejąć piłkę, zawodnik musi wykonać bolesny wślizg w przeciwnika znajdującego się w jej posiadaniu. Zaatakowany w ten sposób koleś zazwyczaj traci równowagę i piłkę. Szkoda, że zmasakrowany zawodnik nie opuszcza boiska na noszach, jak w SPEEDBALL 2. Wiadomo przecież, że największe emocje wywołują bezpardonowe ataki i widok plujących krwią, knockoutowanych koleżków. Na szczęście pojedynki utrzymywane są w szybkim tempie i tylko na moment przerywają je zdobyte punkty lub końce połów.

Szybkemu tempu rozgrywania meczów sprzyja wielowidokowe ukazanie placu gry. Możliwe jest statyczne obserwowanie wydarzeń na boisku z punktu zawieszonego na widowni lub dynamiczne, przy pomocy kamery podążającej jak cień za piłką. Mnie jednak nie przypadły do gustu ani wirujące kamery, ani widoki z lotu ptaka. Najlepszy jest widok wybierany automatycznie przez komputer. Ale cóż – gracz płaci, gracz wymaga, więc trzeba wykonywać zbędną robotę.



Grze towarzyszą zróżnicowane dźwięki i fatalna muzyka. Po kilku minutach miałem dość nudnego, gitarowego rżepolenia, które zupełnie nie oddaje klimatu future. Wykrzykiwane bez przerwy komentarze oraz odgłosy z boiska również nie reprezentują zbyt wielkiej klasy. Jedyne grafika oraz efekty świetlne zasługują na uzna-

nie. Niestety, aby je podziwiać, trzeba mieć chyba Pentium Pro, bowiem słabsze maszyny radzą sobie ze wszystkim jedynie w niskiej – czytając: obrzydliwej – rozdzielczości. Ale nawet super maszynka wartości Mercedesa nie jest w stanie przekonać mnie do RIOT. Ta gra jest po prostu nudna, mało ciekawa i pozbawiona miodu. Mecze są schematyczne, zasady kulawe i nad wszystkim unosi się ponure widmo braku koncepcji. Niby wszystko jest jasne, niby grafika jest ładna, ale w kategorii futurystycznych gier sportowych niepodzielnie rządzi HYPER BLADE, któremu przyznałbym nawet 10 punktów, gdyby nie denominacja ocen i nożyce wybrednych redaktorów.

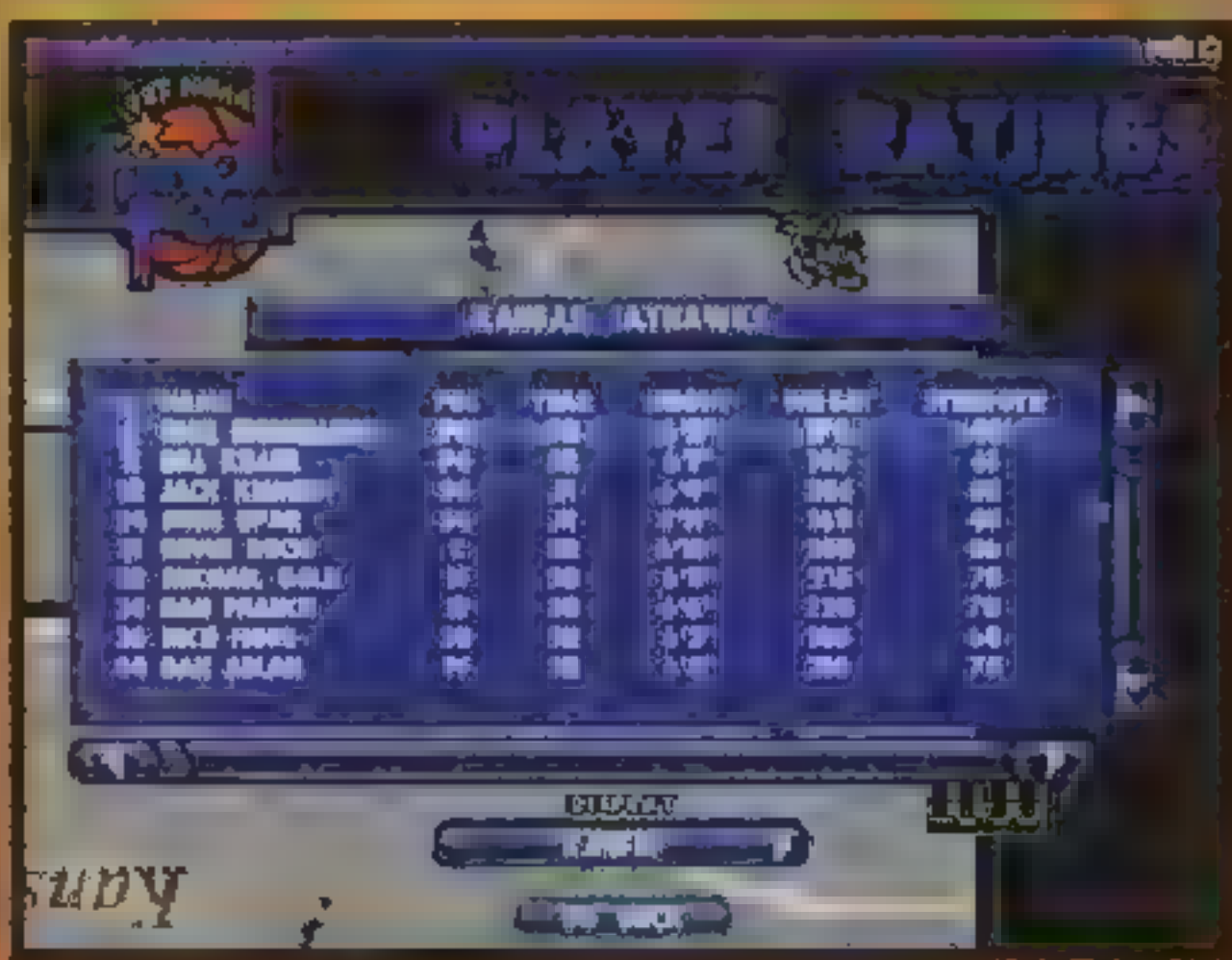
Wicik

Psygnosis

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: – 90
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 3/10





TEAM	PTS	REB	AST	STL	BLK	FG%	FT%
1. DUKAKIS	100	10	10	10	10	100	100
2. JACK KENNEDY	95	10	10	10	10	100	100
3. JAMES WOOD	90	10	10	10	10	100	100
4. JAMES WOOD	85	10	10	10	10	100	100
5. JAMES WOOD	80	10	10	10	10	100	100
6. JAMES WOOD	75	10	10	10	10	100	100
7. JAMES WOOD	70	10	10	10	10	100	100
8. JAMES WOOD	65	10	10	10	10	100	100
9. JAMES WOOD	60	10	10	10	10	100	100
10. JAMES WOOD	55	10	10	10	10	100	100

ciekawych rozgrywek w postaci pojedynczego meczu, tury play-off oraz całego sezonu z rundą zasadniczą i play-off włącznie. Do wyboru masz jedną z drużyn uniwersyteckich podzielonych na 2 konferencje, które z kolei dzielą się jeszcze na 4 dywizje. Każda drużyna ma charakterystyczne barwy, stroje, halę oraz własnych

zawodników ze zróżnicowanym poziomem gry określanym przez kilka-następnice wskaźników. Dowiadujesz się z nich o cechach motorycznych za-



NCAA '97

FINAL FOUR BASKETBALL

nych gier sportowych lub masz naturę anemika to jesteś w raju, bowiem przed długim przygotowywaniem akcji zaczepnej nie jest w stanie postrzymać cię żadna siła. Wystarczy dobrze się zastawić ciałem, następnie wykonać zwód, a piłka sama bę-

Praktycznie wszystkie europejskie drużyny narodowe z Polską włącznie mają kłopoty podczas meczów z amerykańskimi zespołami uniwersyteckimi. Powodów jest kilka. Grają w nich przyszli gwiazdorzy NBA, drużyny trenują najlepsi fachowcy, w rozgrywki wpompowane są spore pieniądze, zaś w Stanach basket uprawiają czynnie tysiące białych i miliony czarnych koleś.

Firma MINDESCAPE wydała trzecią koszykówkę opartą w całości na amatorskich, uniwersyteckich rozgrywkach NCAA.

Poprzednie były wydane na świat dzięki inicjatywie GT Interactive, ale mają z Final Tour'97 jedynie wspólny tytuł i tematykę. Gra przeznaczona jest dla jednego lub dwóch graczy spragnionych mocnych wrażeń wywołanych ostrym, zręcznościowym młóceniem. Nie oferuje takich bajerów, jak granie po sieci czy przez Internet, co w roku 1997 spotka się z jednoznacznie negatywnym odbiorem. Zawiera za to kilka możliwości

wodników i umiejętnościach, które z kolei możesz wykorzystać w meczach. Sterowanie zawodnikami i samo granie nie sprawia trudności, dzięki czterem przyciskom akcji i czterem kierunkowym. Taki system idealnie sprawdza się na parkiecie. Przed wybiegnięciem pierwszych piątek będziesz miał możliwość ustawienia drużyny, wyboru taktyki w ataku i oczywiście obronie. W tym miejscu należą się brawa dla autorów, którzy popisali się udostępniając kilkadziesiąt kombinacji w ustaleniu strategii drużyny. Jeśli nie masz ochoty zaprzętać sobie tym głowy, zostaw tę działkę uczynnemu komputerowi. Mnie nie chciało się za każdym razem gmerać w systemach menu w przeciwieństwie do mojego koleżki, którego całkowicie to pochłonęło.

Po ustaleniu składu i wytypowaniu pierwszej piątki, przyjdzie czas na pojedynek na parkiecie. Szkoda, że od-

bywa się on bez efektownych prezentacji – od razu przechodzi się do rzeczy – gwizdek sędziego i jazda! Zawodnicy są już na parkiecie! Od razu uwagę przykuwa starannie wykonana grafika i wyśmienicie, przy pomocy znanej techniki Motion Capture, animowani koszykarze. Jednak największym atutem są wektorowi zawodnicy zbudowani z obiektów 3D. Przypominają żywych ludzi, uganiających się za skórzaną piłką. Dzięki temu fantastycznie się poruszają, biegają, wykonują precyzyjne zwody, naskoki oraz niesamowite paczki. Slum Dunki są bardzo ładne, momentami aż za ładne, bo sprawiają wrażenie jakby w telewizji leciał pokaz baletowy polegający na wsadzaniu piłki do kosza. Szczerze powiedziawszy to ta gra aż mierzi dokładnością i precyzją zawodników, ponieważ po pewnym czasie staje się to monotonne. Pozostając przy wadach wydaje mi się, że za mało jest tutaj widowiskowego basketu, który powinien rozpalać graczy do białości. Gra od razu wyjawia swoje sekrety nie pozostawiając żadnych smaczków czy sekrecików do odkrycia w kolejnych miesiącach młócenia.

Przy grafice wyświetlanej w wysokiej rozdzielczości, grę charakteryzuje płynna animacja, jednak nie jest ona tak szybka, jak w przypadku NBA HANGTIME, która nie pozostawia graczowi ani sekundy na myślenie. Jeśli nie lubisz szybkich i dynamicz-

dzie wędrowała po obwodzie zbliżając się w okolice kosza.

Do dyspozycji masz cztery widoki z trzema zbliżeniami na parkiet, co w sumie daje dwanaście kombinacji ustawienia kamery. Niestety, kamery nie są tak dynamiczne, jak w grach E.A. SPORTS, nie wirują i nie podążają jak cień za piłką. Poruszają się leniwie po dwuwymiarowej płaszczyźnie na tyle, aby piłka nie uciekła poza ekran. Komentarze również nie są zbyt specjalne, bo komentator ma zawsze tę samą barwę głosu bez względu na wynik i przebieg spotkania – zupełnie jakby robotę tę zlecono emerytowi, którego nic już nie rusza.

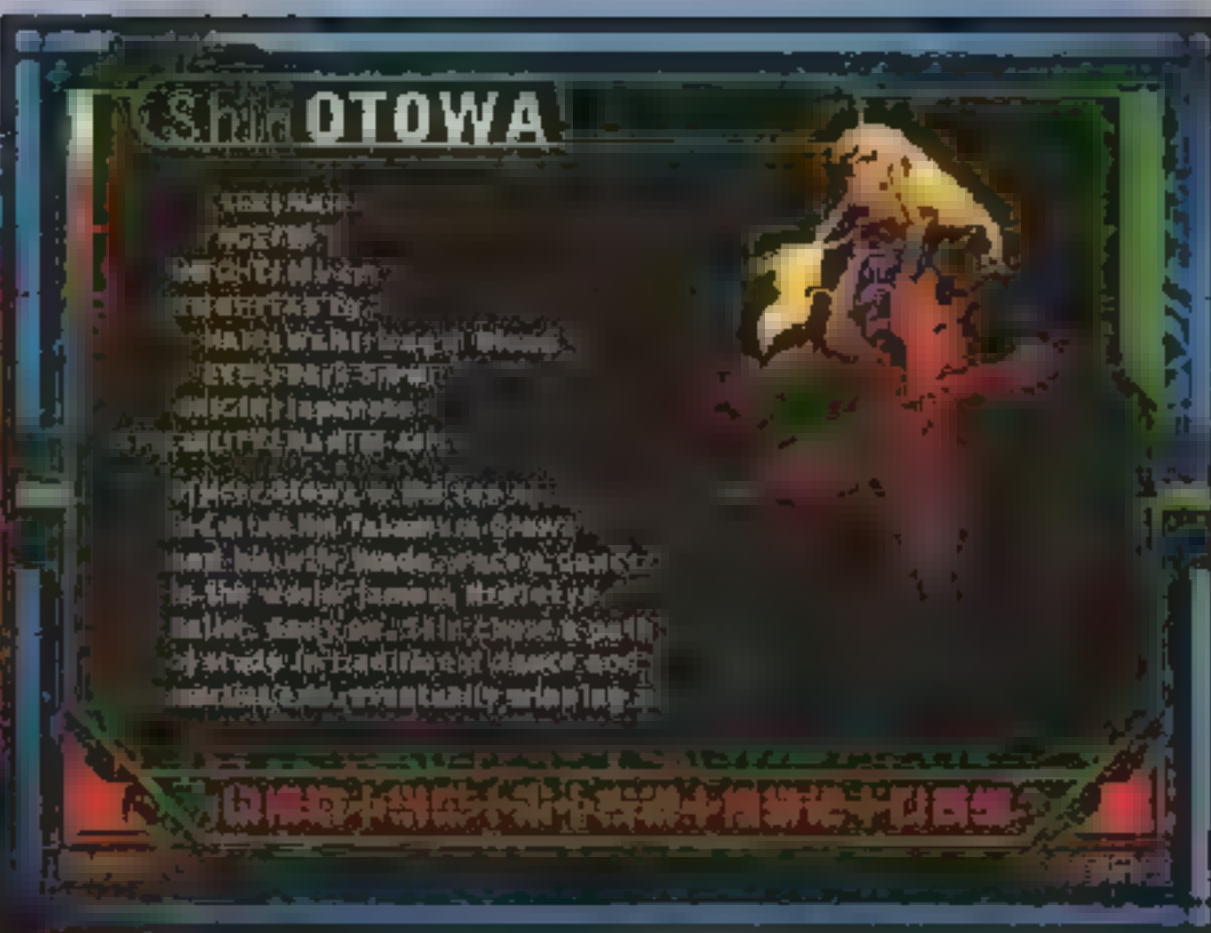
Dla zwolenników koszykówek NCAA FINAL TOUR'97 powinien być propozycją nie do pogardzenia. Jarusy zakochane we wszelkich odmianach NBA JAM powinni sobie tę grę darować. Co mają zrobić ci, którzy są w środku?

Wick

Mindscape

DYSTRYBUTOR PC - OPTIMUS BIS CENA: -99
PC WIN'95 Min. 486 DX4/100, 8 MB RAM

OCENA: 5/10



– w grę wchodzi kooperacja jak i deathmatch.

Oprawa graficzna HELICOPS jest bardzo ładna i staranna. Wygląda na to, że przy produkcji HELI-



Równocześnie z opisywanym w bieżącym numerze G-NOME, firma 7TH LEVEL wprowadziła na rynek HELICOPS – strzelaninę utrzymaną w konwencji symulatora. Wydaje się, że po kilku średniej klasy produktach, koncernowi udało się wreszcie ustatkować, bo obie nowe propozycje są po prostu dobre.

Akcja gry rozpoczyna się w roku 2015 – specjalna jednostka policji zwana Helicops stoi na straży bezpieczeństwa publicznego. Składający się z pięciu pilotów i tyłu maszyn oddział ma za zadanie dać porządnego tępia wszystkim terrorystom, od których roi się w Japonii. Rozpoczynając grę trzeba wybrać jednego z pilotów, przy czym nie należy sugerować się jedynie facjatą – każdy z pilotów preferuje inną taktykę walki, każdy ma swój ulubiony typ śmigłowca. Dalej gracz musi wybrać jedną z czterech kampanii (każda z nich to kilka misji). Ostatnią przed rzuceniem się w wir walki opcją jest wybór maszyny, na której przyjdzie kosić terrorystów. Spośród pięciu śmigłowców bardzo łatwo wybrać najbardziej odpowiadający. Od małego i zwinnego helikoptera Ninja, który nie posiada zbyt wielkiej siły rażenia – po jego zupełne przeciwieństwo – olbrzymiego, unoszącego setki rakiet i ładunków wybuchowych, lecz powolnego i niezgrabnego Brutusa (jest cała gama pośrednich modeli). Po zatwierdzeniu opcji można rozpocząć właściwą zabawę. Briefing przed każdą misją bardzo dokładnie wyjaśnia jej priorytety – zniszcz, zniszcz, zniszcz.

Poruszając się po cybermieście przyszłości trzeba zwracać

uwagę właściwie jedynie na własny pancerz – energię i amunicję można regenerować, znajdując

HELICOPS

sprytnie porozmieszczone power-upy.

Kokpit śmigłowca symuluje symulator – na dole znajduje się radar, który oprócz kierunku i odległości, w jakiej znajdują się obiekty nieprzyjaciela pokazuje także ich wysokość (bardzo sprytnie, plus i minus) i trzeba powiedzieć, że częściowo mu to wychodzi. Dla osób preferujących szybką i efektowną

walkę, przewidziano możliwość wyłączenia instrumentów oraz kilka widoków z zewnątrz (za/przed pojazdem). Ogólnie gra się fajnie, bo jest do czego strzelać, jest gdzie latać i jest co oglądać. Bez trudu można

COPS i G-NOME wykorzystać ten sam engine 3D, który jest po prostu dobry. Wszystkie występujące obiekty takie, jak ruchome pojazdy i budynki są trójwymiarowe i teksturowane.

Najważniejszy jednak jest fakt, że z włączonymi na max wszystkimi detalami gra pracuje bardzo szybko i płynnie już na komputerze z procesorem Pentium 133 (ha, ha). Wykorzystany w grze engine nie jest może szczytem techniki, dla mnie liczy się jednak fakt, że pracujący nad produktem developerzy nie wybiegli zbyt daleko w przyszłość (do Pentium 200 MMX), i zadowolili się o to, aby gra pracowała szybko już na przeciętnej maszynie grającej. Dźwięk robi również pozytywne wrażenie, w szczególności doskonale brzmi digitalizowana mowa w animowanych sekwencjach i podczas odpraw przed kolejnymi misjami. Warto też zwrócić uwagę na coraz częściej wykorzystywany w grach efekt pozycjonowania dźwięku (słychać, że coś nadlatuje z lewej lub z prawej strony), obecny także w HELICOPS. Ach tak, w grze jest cała masa mangowej grafiki.

HELICOPS nie jest symulacją i nie ma ambicji nią być. To po prostu dobra, solidna strzelanina z ukłonem w stronę amatorów symulacji, nieco większym niż miało to miejsce w przypadku INDEPENDENCE DAY. Identycznie – jak w G-NOME, gracz nie musi uczyć się na pamięć klawiszologii – amator strzelaniny miło spędzi czas nie wglębiając się w tajniki sterowania maszyną, podczas gdy może to zrobić osoba z zacięciem do symulacji. Nie mogę pozbyc się nieodpartego wrażenia, że HELICOPS to G-NOME w powietrzu i odwrotnie, G-NOME to HELICOPS na ziemi. Obie gry są bardzo dobrymi produktami; graczowi pozostaje tylko trudny wybór: mech czy śmigłowiec, a może oba naraz?

Gulash

7th Level

DYSTRYBUTOR PC – TECHLAND CENA: -

TERMIN WYDANIA PC – WIEZIMANY

PC WIN Min. P100, 8 MB RAM

OCENA: 6/10

DEMO - CD 43

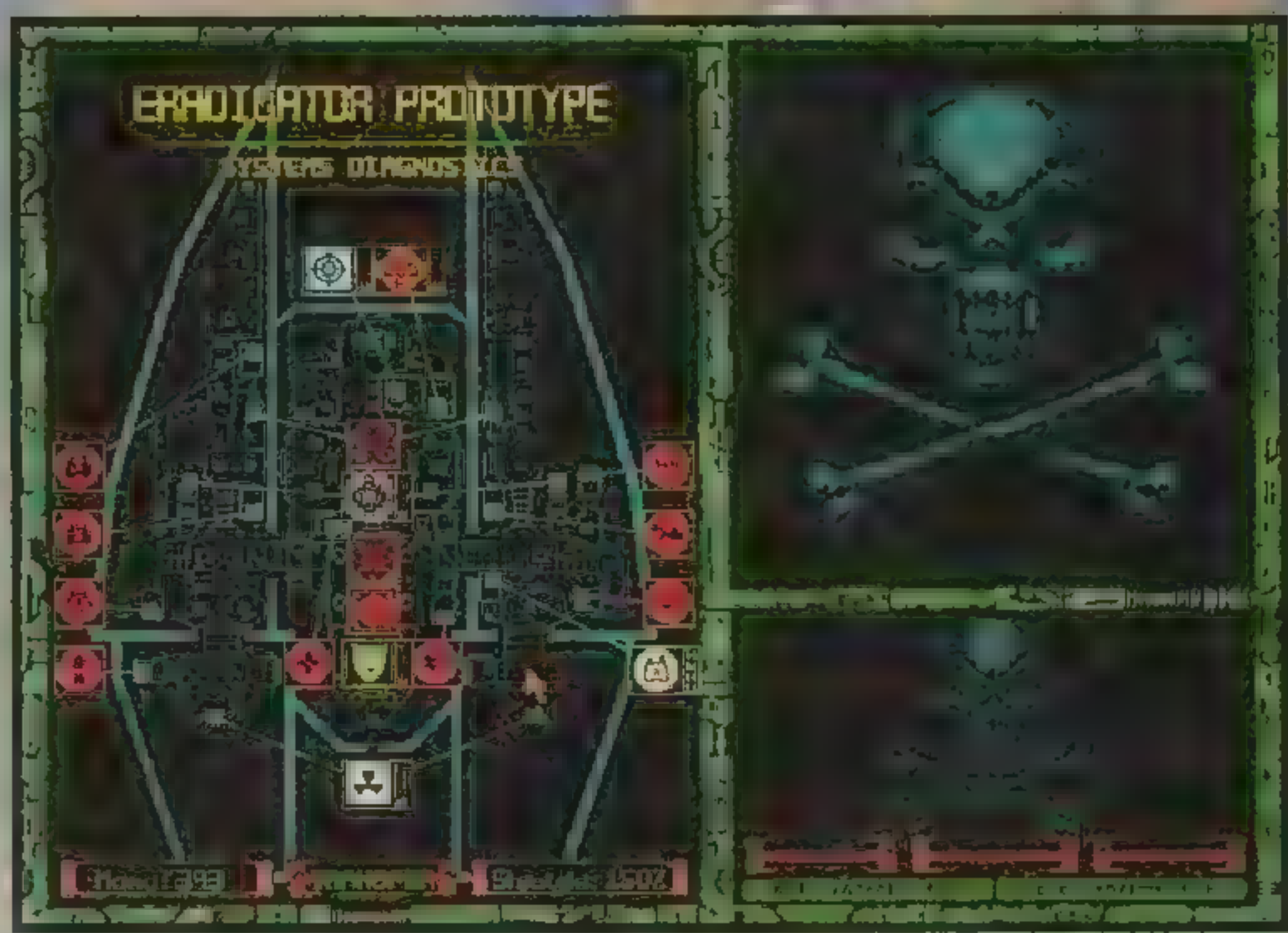


też odróżnić trzy poziomy trudności – Easy to po prostu przyjacielska strzelanina, zaś Hard to już bardziej symulacja. Jest też opcja Multiplayer

W ciągu ostatnich kilku miesięcy ukazało się kilka wznowień gier znanych z lat, kiedy to szczyt osiągnięć technicznych stanowił Atari 65XE. Starsi gracze z pewnością pamiętają jedną z lepszych gier wydanych na tę platformę: THE LAST STAR FIGHTER. I oto na PCeta ukazała się jej nowa wersja – ALPHA STORM, wzbogacona o elementy szybkiej grafiki 3D. Grę można podzielić na dwa etapy. Pierwszy, znany z Atari, polega na rozbijaniu się po systemach planetarnych, podróżach międzygwiazdowych i niszczeniu napotkanych stat-

jak ściana. W dodatku oglądani w powiększeniu, z bliska, rozpadają się na piksele rozmiarem przewyższające najmniej wyrafinowane klony DOOM.

Prowadzisz kogoś na kształt maga, który jedną ręką rzuca zaklęcia, a drugą wymachuje mieczykiem. Każdy czar kosztuje i ma określoną



ALPHA STORM

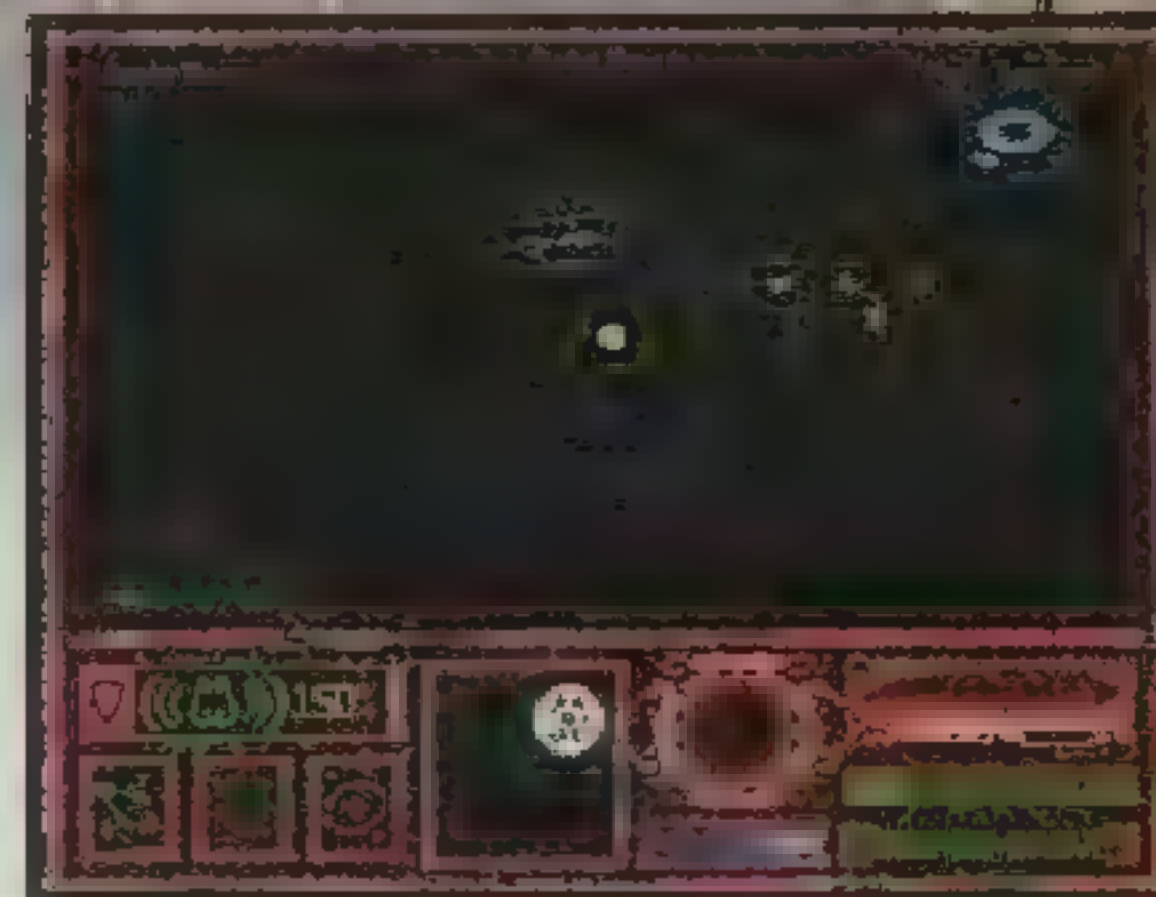


ków jakiegoś tam imperium. Drugi, na eliminacji załogi owych statków.

Walka pomiędzy statkami odbywa się na osobnym, pseudotrójwymiarowym ekranie. Zanim przystąpi się do wymiany uprzejmości z intruzem, można spróbować przejąć nad nim zdalną kontrolę za pomocą hackera, jeśli się takowego ma na pokładzie. Inne rozszerzenia (zdobyczne) umożliwiają między innymi: szybki, taktyczny (oczywiście) odwrót. Wygrywa ten, kto szybciej strzela; ma mocniejsze lasery i tarcze. Spadek wartości tarcz przeciwnika do zera jest równoznaczny z wyłączeniem jego systemów obronnych. To samo dotyczy Eradicatora – dowodzonego statku. Jeśli stracisz tarczę, momentalnie następuje abordaż slugusów imperium, gotowych wykraść tak ciężko zdobyte urządzenia. Jeśli jednak ty jesteś zwycięzcą – decyzja, czy wchodzić na pokład wroga, należy do ciebie. Po teleportacji jesteś zdany wyłącznie na swój refleks

O ile wystrój wnętrza dowodzonego statku jest dopracowany i wygląda ładnie, o tyle statki imperium nie są zbyt śliczne. Grafika wydaje się mało szczegółowa i monotonna. Po Eradicatorze można poruszać się do woli, jednak zazwyczaj nie wszędzie da się dotrzeć. Celem wyprawy na obcy statek jest pozyskanie części jego wy-

posażenia. Można w ten sposób, podróżując po całej galaktyce, rozbudować swój pojazd do rozmiaru kosmicznej fortecy. Do odwiedzenia przygotowany jest naprawdę duży obszar,



lecz po przybyciu do n-tego układu i zniszczeniu kolejnej ilości statków, gra staje się nudna.

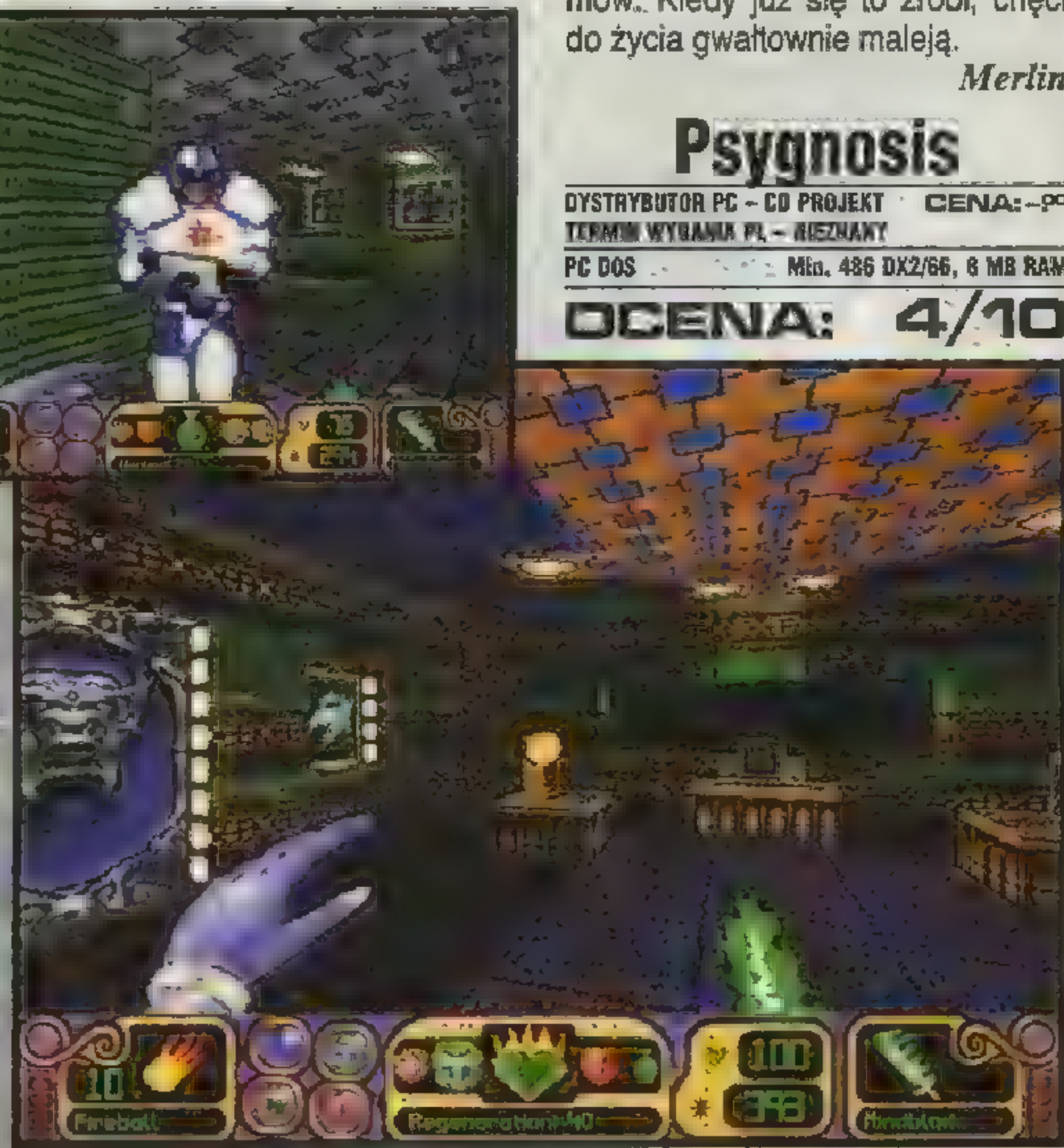
Potrzeba naprawdę wytrwałości, by całość ukończyć. Zabawa trwa dopóki nie rzuci się okiem na mapę nie spenetrowanych jeszcze systemów. Kiedy już się to robi, chęci do życia gwałtownie maleją.

Merlin

Psygnosis

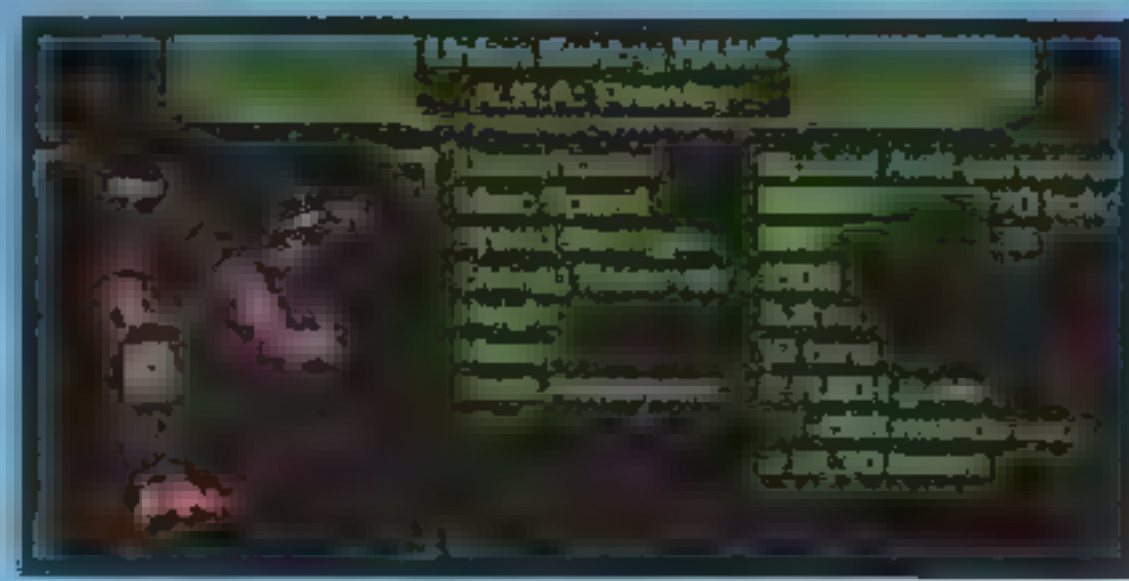
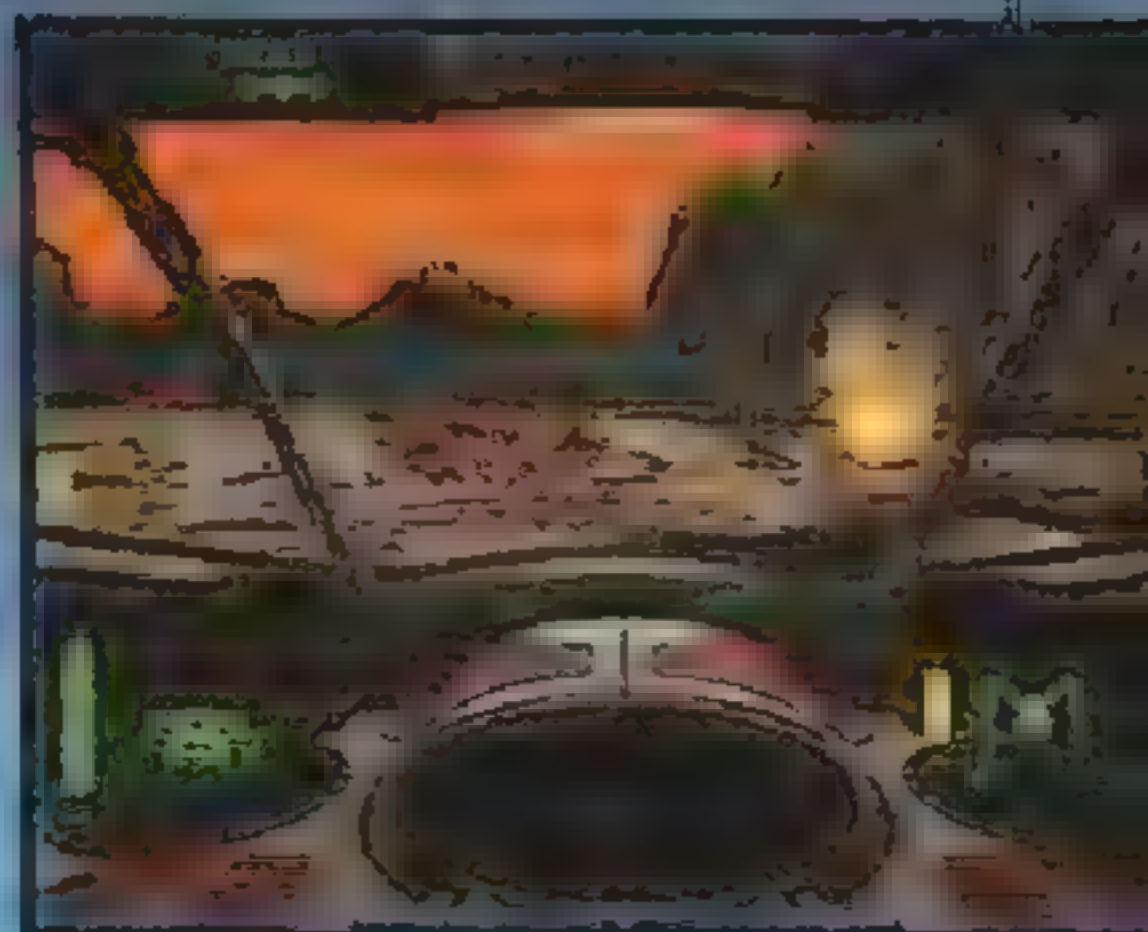
DYSTRYBUTOR PC - CD PROJEKT CENA: -p
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC DOS Min. 486 DX2/66, 6 MB RAM

OCENA: 4/10





infiltrację wrogiego terytorium, aby wreszcie spotkać się oko w oko z tajemniczym G-NOME. Oprócz maszyn federacji ziemskiej, Grant będzie musiał pilotować roboty przeciwnika – każdy mech oprócz widocznych różnic w budowie posiada inny kokpit i właściwości (np. szybki, ale słaba siła ogniowa). Choć kolejne misje są typu „search and destroy”, to dzięki kilku bajetom nie nudzą się szybko – czasem trzeba wyjść z roboty, aby poznać ukryty w budynku kod, czy też opuścić dźwignię obsługującą most. Gra jest trudna, a przeciwnicy bezlitośni. Kierowanie



Wśród licznych gier z wielkimi robotami za najlepsze można w tej chwili uznać dwie: MECHWARRIOR 2: MERCENARIES oraz EARTHSIEGE 2: SKYFORCE. Znana dotychczas przeważnie z propozycji przygodowych firma 7TH LEVEL próbuje przebić się do czołówki ze swoim nowym produktem o tytule G-NOME i trzeba powiedzieć, że jest to próba ze wszech miar udana.

G-NOME oprócz solidnej porcji akcji w wykonaniu olbrzymich maszyn oferuje bowiem kilka zupełnie nowych, niespotykanych w tym gatunku dodatków.

W przedstawionej w G-NOME rzeczywistości cztery republiki nieustannie walczą o nowe układy planetarne. Właśnie trwa spór pomiędzy ludźmi i Scorpami o świat bogaty w minerały i rudę. Rasa, która pierwsza go zdobyła, stanie się jeszcze bogatsza, a co za tym idzie – potężniejsza. Wywiad ludzi donosi, że Scorpom udało się zbudować nowy rodzaj broni – genetyczną krzyżówkę maszyn z myślącym organizmem. Budowane w ten sposób mechy mogą stać się olbrzymim zagrożeniem dla

G-NOME



ludzi. Nową broń określono kryptonimem G-NOME, zaś gracz ma za zadanie wykonać pozornie samobójczą misję jej zniszczenia. Kontrolowany przez gracza Joshua Grant jest członkiem oddziału sił specjalnych, którego ostatnia akcja nie powiodła się – teraz ma szansę wrócić do łask przetożonych.

Gra składa się z dwudziestu misji podzielonych na cztery kampanie (każda odbywa się na innej części planety), podczas których Grant będzie musiał przeprowadzić



ogniem z jednego miejsca kończy się najczęściej zniszczeniem mecha, trzeba więc nauczyć się sprawnie prowadzić maszynę.

We wszystkich grach z wielkimi robotami zniszczenie mecha jest równoznaczne ze śmiercią jego pilota. G-NOME oferuje unikalną możliwość katapultowania się i przejęcia innego mecha. Pozbawiony osłony ogromnego pancerza gracz automatycznie staje się najmniejszy na polu bitwy i, co za tym idzie, niemal bezbronny – jedna seria załatwia sprawę. Pilot uzbrojony w mały karabin wywołujący spięcie obwodów musi kilkakrotnie trafić w maszynę przeciwnika, tak aby komputer pokładowy mecha katapultował jego pilota. Teraz wystarczy tylko zastrzelić zaskoczony

jedynie wysoką rozdzielczość, na P133 pracuje bez zarzutu przy detalach ustawionych na średnie. W G-NOME właściwie wszystko (oprócz drzew) składa się z trójwymiarowych obiektów; przydałaby się opcja obsługi akceleratorów 3D (autorzy już robią patch dla kart z akceleratorami kompatybilnymi z Direct-X). Przygrywająca z kompaktu muzyka dostraja się do akcji, zaś wszystkie teksty są czytane przez lektorów. G-NOME jest bardziej strzelaniną niż symulacją (jeśli kontrolowanie wielkiego mecha można nazywać symulacją, to jest nią MECHWARRIOR 2). Większość opcji niezbędnych do pełnej kontroli nad mechem można przyswoić przez pierwsze 15 minut gry. G-NOME wprowadza nieco świeżości do gatunku. To dobry, solidny produkt.

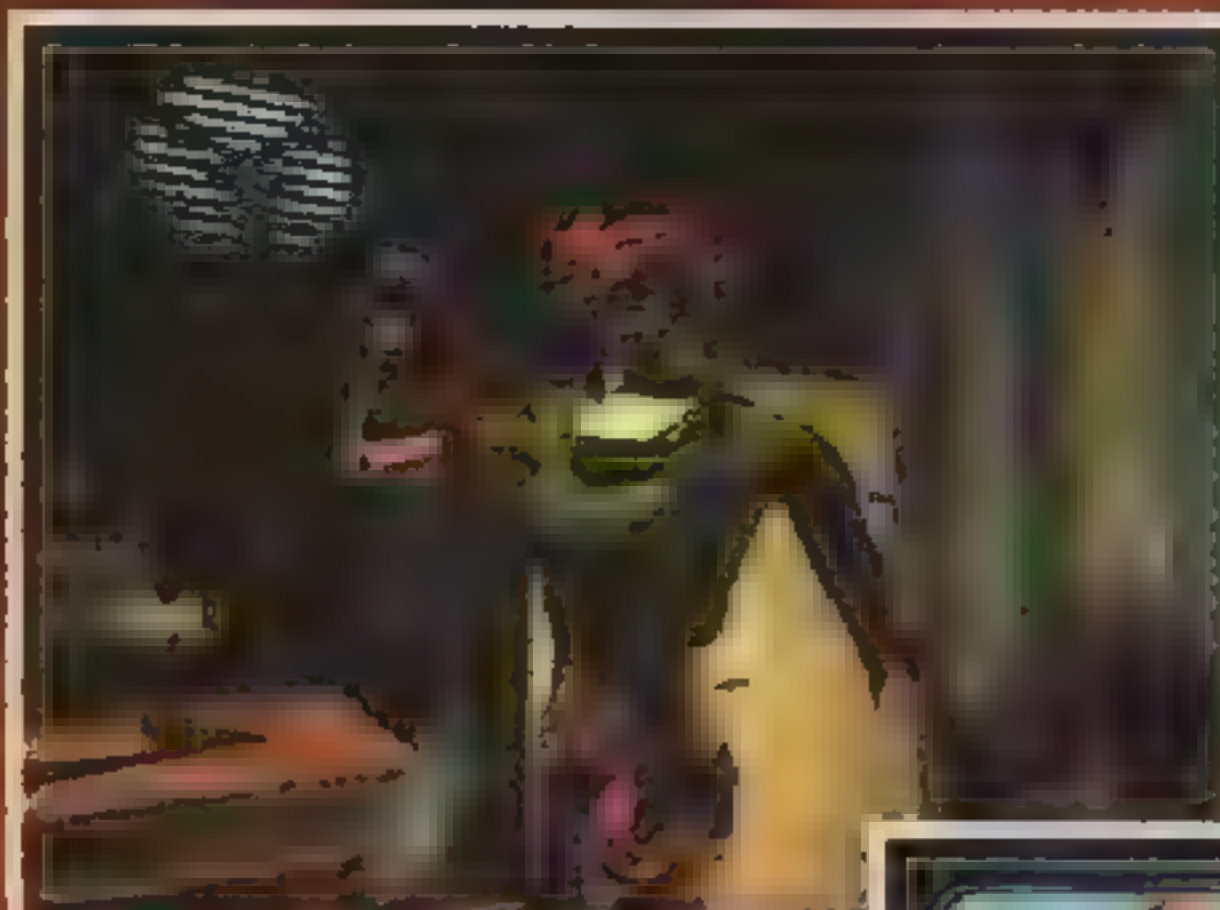
Gulash

7th Level

BYSTRYBUTOR PC - TECHLAND CENA: -99
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC WIN'95 Min. P70, 16 MB RAM

OCENA: 7/10





Transwestyta czy co?

nic nie daje. Nie wyszło w RELOADED połączenie dwuwymiarowych, zbudowanych ze sprite'ów, postaci z trójwymiarowym tłem.

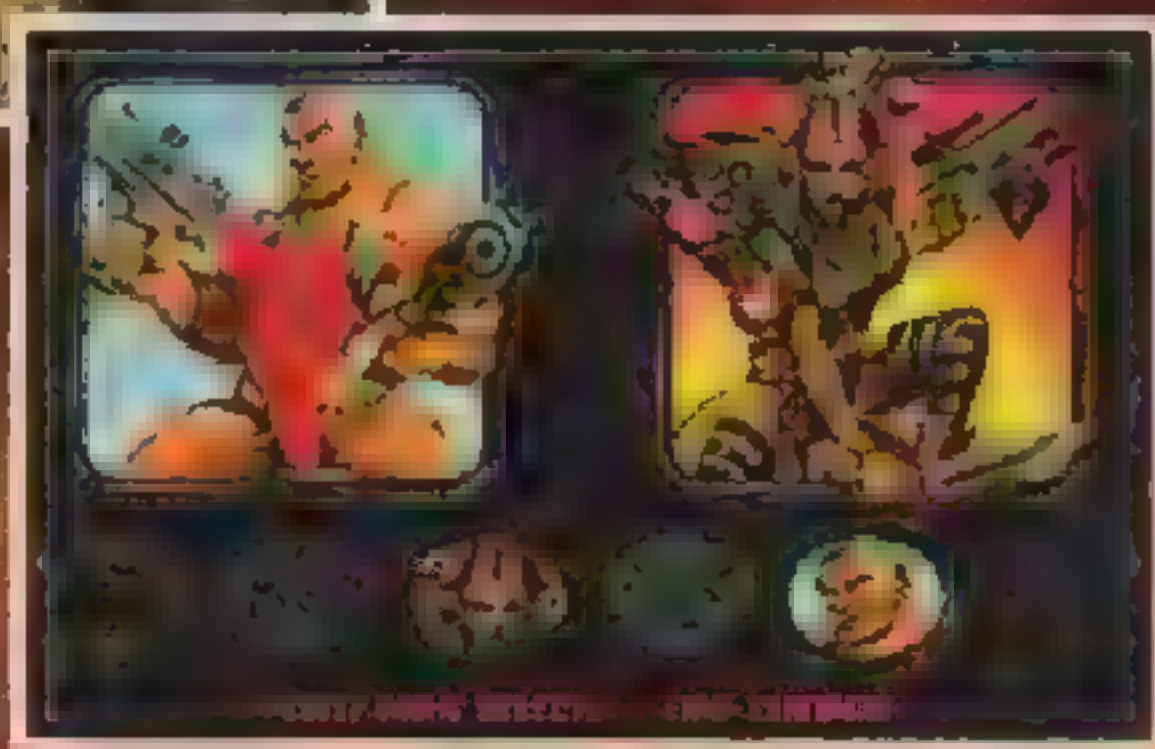
Effekt raczej mierny – wystarczy popatrzyć na screeny. W sumie szata graficzna RELOADED należy do najslabszych jakie ostatnio widziałem, a szkoda. LOADED i RELOADED to nic innego, jak odświeżone wersje starego (uuu... będzie co najmniej ze 12 lalek), automatowego przebijania tytułu GAUNTLET – tylko że automat miał wbudowane cztery joysty po-



nia czynnik – nieprzebrane hordy nieprzyjaciół. Tam, wchodząc do pomieszczenia, można było spodziewać się setek czyhających na fałszywy ruch bestii, które następnie ginęły od jednego pocisku lub czar. I tego właśnie nie mogą darować twórcom RELOADED – zamiast wpuszczać więcej nieprzyjaciół na plac boju, dorobili im większą wytrzymałość. Zapewne mieli powód (komputer by się nie wyrobił), być może ich koncepcja różniła się od tej, którą mieli autorzy GAUNTLET... Tylko pokazcie mi nagiego kole-

Mniej więcej dwa lata temu pojawiła się gra LOADED w wersji na PlayStation i od razu stała się hitem, zyskując uznanie zarówno graczy, jak i recenzentów. Developerzy z GREMLIN INTERACTIVE błyskawicznie przystąpili do prac nad sequ-elem, który w wersji na PSX ukazał się pod koniec 1996 r. Niedawno pojawiła się też konwersja na PC.

Na początku wybieramy jednego spośród sześciu uzbrojonych psychopatów, aby po chwili rozpocząć grę. Gra została podzielona na szereg misji, w których najczęściej nie wystarczy tylko strzelać do biegających wokół przeciwników, przypominających kiepskie rysunki wykonane przez praprzodków (gdzież ta magia z LOADED i wariaci w kaftanach bezpieczeństwa, rzucający się do gar-



RELOADED



się nieopodal zepsutego mostu, przy którym siedzi stary hipis i gra na gitarze. Hipis potrafi naprawić most, potrzebne mu są jednak trzy

zwalające gracza jednocześnie tyluż osobom oraz różnił się pod kilkoma względami fabułą i oprawą. Był tam także pewien niezwykle ważny dla popularności automatu i miodności gra-



dia...). Początkowo wrogowie są po prostu głupi i potrafią jedynie otoczyć bohatera kordonem i czekać, aż nadejdzie ich pora na pojście do piekła. W dalszych misjach nieprzyjaciele stają się nieco bardziej inteligentni. Ukryci za nierównościami terenu i budowlami, potrafią postawić celną serię prosto w pięć. Czasem trzeba przestać bezmyślnie biegać i strzelać, aby zacząć wypełniać misję. I tu, niestety, developerzy spudłowali straszliwie. Magia LOADED polegała właśnie na tym, że było to potrzeby martwić się o bzdurne zadania, tylko o przeżycie i odnalezienie drogi do wyjścia (nie bez powodu do LOADED przyłgał przydomek DOOM wiozący z góry). Przejniefektualizowana koncepcja RELOADED po prostu nie działa. Na przykład już w pierwszej misji gracz zatrzymuje



fragmenty kaktusa (hipis+pejotl=odlot). Zadanie gracza polega na bieganiu dokola i wdeptywaniu we wszystko co zielone, w nadziei, że to właśnie poszukiwana rzecz. Wprawdzie im dalej – tym lepiej, jednak niekorzystne wrażenie pozostaje.

Grafika w RELOADED jest bardzo słaba. Wprawdzie istnieje możliwość wybrania dwóch trybów graficznych 320x200 i 640x480 (w 640x480 wszystko wygląda trochę lepiej), oraz można włączyć tryb Hi-color (65 tys. kolorów), ale nawet i to właściwie, poza lepszym cieniowaniem wybuchów,

sia, który przeżyje bezpośrednie trafienie w głowę ze zwykłego pistoletu z odległości metra – a co dopiero z armat, które trzymają w rękach bohaterowie RELOADED. Moim zdaniem jest to po prostu sztuczne utrzymywanie poziomu trudności. RELOADED to tylko gra komputerowa, która mimo lusterki może podobać się osobom z zacięciem do labiryntówek.

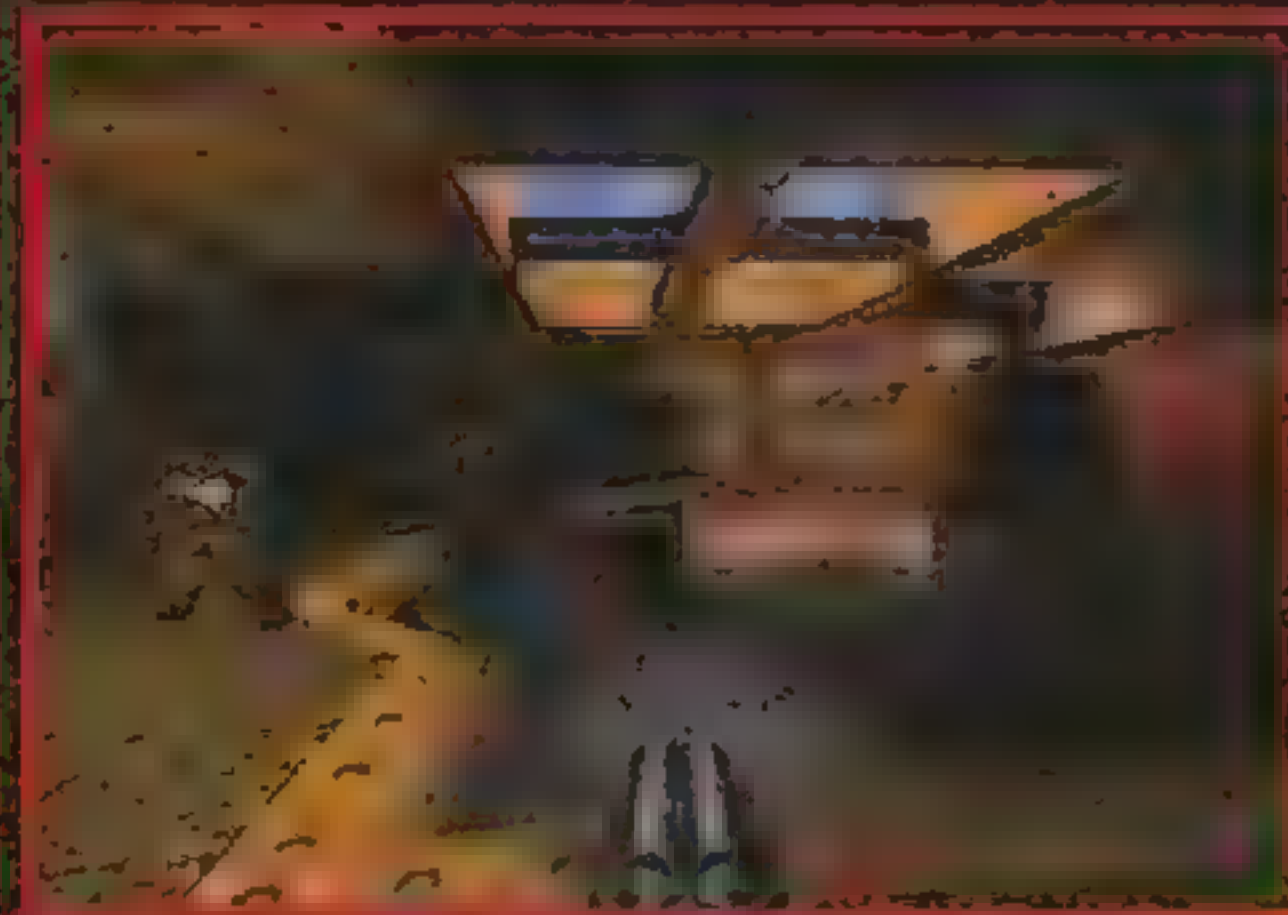
Gulash

Gremlin Interactive

DYSTRYBUTOR PC – LEM CENA: 49
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
SONY PLAYSTATION – NIEZNANY CENA: 49
PC DOS/WIN 95 16 MB RAM
PSX

OCENA: 4/10





lub w domu przez modem). SCOURGE OF ARMAGON jest pierwszym pakietem dodatkowych misji, który pobłogosławił wielu z ID SOFTWARE. „Pobłogosławili”, czyli udzielili swojej licencji, co oznacza, że należy traktować ten produkt jako kolejne ich dzieło. Developerzy z HYPNOTIC



QUAKE... kto o nim nie słyszał? Jedną z najbardziej oczekiwanych gier w początkowej fazie swego istnienia zabłysła, aby szybko zgasnąć. Można dopatrywać się wielu powodów takiego obrotu sprawy, natomiast faktem jest, że obecnie popularność QUAKE systematycznie rośnie. Dzieje się tak za sprawą graczy, którzy wzięli sprawę we własne ręce, produkując niezliczoną ilość dodatków w postaci nowych poziomów, broni, potworów oraz całych wymiennych modułów, wykorzystywanych najczęściej w trybie Multiplayer. Dzięki temu gra zaczęła żyć własnym życiem, co na pewno podoba się jej autorom.

QUAKE powinno oceniać się w dwóch osobnych kategoriach – jako gra dla jednej osoby i jako gra sieciowa. Odcięty od świata klient, który kupuje nowy produkt, aby zaszyć się z nim w domu i długo cieszyć w samotności, uzna QUAKE za grę przeciętną, najwyżej dobrą. Prawdziwe oblicze QUAKE pokazuje dopiero w trybie Multiplayer, gdzie na tej samej mapie spotka się jednocześnie kilku walczących zawodników. Wtedy QUAKE jest po prostu bezkonkurencyjny, bo nie ma na tym świecie strzelaniny 3D, w którą mogłoby grać 16 osób jednocześnie i która wypada w tym trybie lepiej niż QUAKE. Wróćmy jednak do trybu przeznaczanego dla jednej osoby, ponieważ na dobrą sprawę powalczyć w deathmatch może tylko znikomy procent graczy (w wielkiej firmie po godzinach pracy

pracujący nad nowymi poziomami pozostawali w słabym kontakcie z ID, dzięki czemu nie może być mowy o żadnej wpadce (po prostu, gdyby chłopakom z ID coś się nie podobało, nie udzieliliby licencji).

QUAKE

SCOURGE OF ARMAGON

torów i przywiązanie do detali – na przykład pociski wreszcie zostawiają dziury w ścianach. Pakiet został podzielony na trzy światy: nowoczesną bazę wojskową, średniowieczną krainę z zamkami, katedrami i kryptami oraz świat będący połączeniem dwóch powyższych. Oprócz pokreślonych korytarzy i tabunów bestii

czaj (można „oswajać” potwory, działa na Shamblera!) oraz Empathy Shield (tarcza, dzięki której przeciwnik atakując gracza sam zadaje sobie rany). Wierzę, że mając Shamblera (tę białą, ogromną bestię) za kumpla pilnującego moich pleców (i rzucającego się na drugiego Shamblera), czuję się cokolwiek nieswojo i dziwnie...

Wraz z rozłaniem w szeregiach ID SOFTWARE, po którym w firmie pozostał właściwie tylko główny pro-

Nowa przygoda rozpoczyna się w chwili po stragowaniu Shub-Nigguratha. Wciąż żyje jeden z generałów – tytułowy Armagon, który tymczasowo przejął na siebie obowiązki wroga publicznego numer 1. Zadanie gracza jest oczywiste – przeżyć w tym niegościnnym świecie i dopaść Armagona, a następnie poddać go fragmentacji.

Piętnastcie nowych poziomów zostało przygotowanych o wiele lepiej niż w samym QUAKE. Od samego początku widać olbrzymi kunszt au-

czających się za każdym rogiem, na gracza czekają różne niemiłe niespodzianki – pułapki w postaci zapadni czy wyskakujących ze ścian ostrzy. Poziomy są duże, większe niż w starym QUAKE i (co podkreślę kolejny raz) zostały przygotowane specjalnie dla jednego gracza (plus 1 mapa specjalnie do DM). Autorzy postarali się



też o kilka małych, przyjemnych bonusów w postaci dwóch nowych potworów (strzelający z NIN Centroid oraz inteligentny i przebiegły Gremlin), trzech nowych broni

gramista John Carmack (reszta m.in. Romero, Abrash, Green, Wilbur i Wilson zdecydowali się opuścić ID i zająć czym innym) nadchodzi kolejna era. Ciekawe jak ID poradzi sobie z QUAKE 2? Być może do projektowania poziomów zatrudnią ludzi właśnie z HYPNOTIC? Już niedługo będziemy mieli okazję

się o tym przekonać – w tej chwili SCOURGE OF ARMAGON pokazuje jak powinny (i jak mogły) wyglądać misje single-player w oryginalnym QUAKE. Polecam combo QUAKE+MISSION PACK No.1 wszystkim wielbicielom gier first person perspective jako niedościgniony wzór, przewyższający o kilka klas konkurencję –

także fanom DUKE NUKEM 3D. Wyznawcom kultu QUAKE nie trzeba chyba nic więcej dodawać.

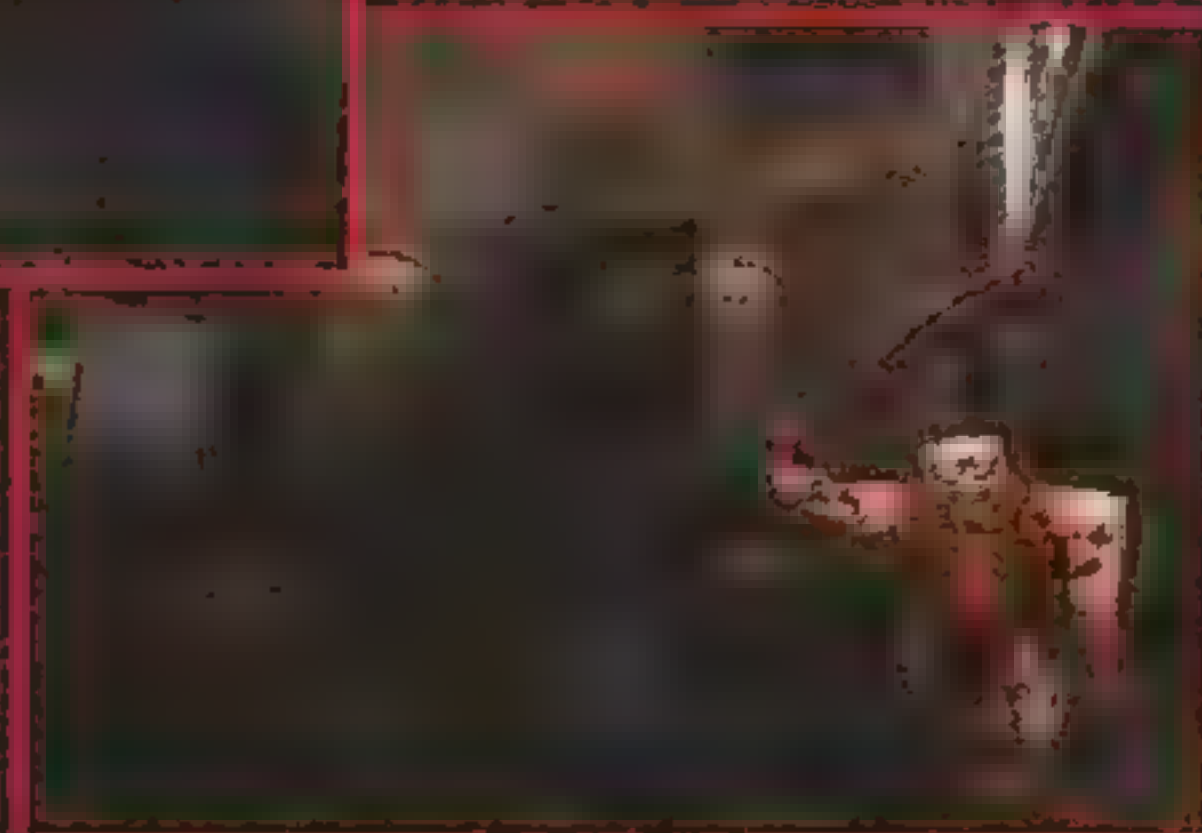
Gulash

Activision

DYSTRYBUTOR PC: OPTIMUS DIS CENA: PC
TERMIN WYDANIA PL: NIEZNANY
PC WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 8/10

(podłączająca się pod obiekty Proximity mine, laserowy karabin Deadlier z rykoszetującymi pociskami oraz przerażający Mjólnir – młot strzelający piorunami we wszystkich znajdujących się w pobliżu przeciwników). Na koniec dwa najciekawsze dodatki, czyli Horn of Conjuring, który przekonuje przeciwnika, aby przyłączył się do gra-



Firma APOGEE nieprzerwanie od kilku lat wydaje małe, przyjemne gierki zręcznościowe. Są to najczęściej platformówki i strzelaniny, które stanowią doskonały relaks po wielogodzinnych zmaganiach z przygodówkami, czy też strategiami. Najnowszy produkt tej firmy, zatytułowany STARGUNNER, kontynuuje ten trend – jest to standardowa strzelanka, w której cała rola gracza sprowadza się do utrzymywania lotu w prawo i błyskawicznego naciskania klawisza odpowiadającego za otwarcie ognia, przy jednoczesnym omijaniu lecących w jego stronę pocisków nieprzyjaciół. Wybuchający wrogowie pozostawiają pieniądze, które należy skrupulatnie zbierać – po przelecieńiu określonego mianem misji odcinka, gracz ma szansę wydać je w międzygalaktycznym sklepie na dodatkowe bro-



STARGUNNER

nie i usprawnienia dla statku, a jest tego ogromna ilość (ponad 20). Trzy światy, z których każdy składa się z kilku długich poziomów, różnią się grafiką oraz doбором napotkanych nieprzyjaciół. Gra w błyskawicznym tempie staje się trudna, co może zniechęcić niedzielnych graczy, a z drugiej

strony spodobać się innym. Grafika w STARGUNNER pracuje niestety tylko w niskiej rozdzielczości 320x240, za to oko cieszy nieskazitelnie płynna animacja statków. W tle przesuwa się try paralaksy, zaś radosna muzyka i wystrzałowe efekty dźwiękowe radośnie akompaniują przyjemnemu dziełu destrukcji. Choć STARGUNNER nie sili się na żadną innowację, jest kawałkiem

solidnego shootera. Mimo podanych, dość wysokich wymagań sprzętowych, bez problemu poradzi sobie nawet na starszym komputerze 486, co też można uważać za plus. Tak na marginesie developerzy z APOGEE kończą właśnie prace nad drugą częścią gry RAPTOR, po której można obiecywać sobie więcej. RAPTOR 2: DEMONSTAR powinien pojawić się pod koniec wakacji.

Kostas Klitoris

Apogee

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –90
PC DOS/WIN Min. P90, 16 MB RAM
OCENA: 4/10



O powieści Yody to druga wydana przez LUCASARTS gra z cyklu „Desktop Adventures” (pierwszy był INDIANA JONES). Dla potrzeb swojej serii developerzy stworzyli nowe określenie, bardzo trafne zresztą: mini-przygodówka. Gra składa się z serii questów zadawanych przez mistrza Yodę z szyderczym uśmiechem na ustach młodemu Luke'owi. Kierowany przez gracza Skywalker młodszy, aby zostać rycerzem Jedi, musi słuchać swego mistrza i wypełniać zadania. „Pole-

cieć na Hoth musisz! Odzyskać przedmiot musisz!” – mówi Yoda, a Luke posłusznie wsiada do X-Winga i szuka przedmiotu. Sterowanie wieśniakiem z Tatooine odbywa się przy pomocy myszki, bądź też klawiatury i jest bardzo proste, jeśli nie intuicyjne (kliknij

się - zwykle do podpowiedzi oraz wymiany przedmiotów. W sumie można pograć, choć nie dłużej niż 30 minut dziennie i to raz na trzy dni. YODA STO-

YODA™ STORIES

i przeciągnij). „Gierkę” można całkowicie dostosować do własnych preferencji tzn. ustawić poziom trudności i wielkość wszechświata – od małego, aż po ogromny. Interakcja z postaciami ogranicza

się jedynie zagorzałym fanom STAR WARS lub osobom dubiującym przez cały tydzień w grach typu Excel lub Word (jak ja w tym tygodniu – pisać teksty – ...brrr!). Można nawet powiedzieć, że jest to typowo biurowa aplikacja (podczas przerwy można w 15 minut rozegrać małą, acz kompletną partyjkę).

Prawdziwych fanów STAR WARS powinna jednak zainteresować „dodatkowa”, a w istocie właściwa zawartość – krążka w postaci aplikacji „Making

Magic”, interaktywnego przewodnika pokazującego proces tworzenia zarówno starej trylogii, jak i Wersji Specjalnej, okraszonych mnóstwem zdjęć i filmików. Bardzo fajny materiał i szkoda, że prawdopodobnie nigdy nie dotrze do naszego kraju. Gdyby jednak stało się inaczej, to... zakupić ją powinien! Z nabożeństwem oglądać powinien! YODA STORIES należy do „strefy niskich cen” i kosztuje w USA ok. 15 dolarów, panie dystrybutorze.

Gulash

LucasArts

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: –90
WYDAWCA PL – NIEZNANY
PC DOS/WIN Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM
OCENA: 4/10





Na PeCeta nie ma zbyt wielu wyścigów z futurystycznych pojazdów. Konwersja WIPEOUT z PlayStation nie była zbyt udana z powodu degradacji trybu graficznego (mniejsza rozdzielczość, mniej kolorów), spowodowanej chęcią dostosowania się producentów do ówczesnego standardu procesorów znajdujących się w domach graczy (486). Właściwie jedyną wartą uwagi pozycją jest MEGA-RACE 2. Do czasu nadejścia konwersji WIPEOUT 2097 lukę tę stara się zapłacić firma UBI SOFT, znana między innymi z platformówki RAYMAN. Ta bajecznie kolorowa gra okazała się ogromnym przebojem na każdej poważnej platformie, co pozwoliło firmie stanąć mocniej na nogach i zainwestować w nowe technologie służące do szybkiego wyświetlania trójwymiarowej grafiki. Rezultatem tego jest właśnie POD, szybki futurystyczny wyścig odwzorowany całkowicie w trójwymiarze.

W POD dano graczowi do dyspozycji kilka różnych bolidów, których parametry mogą być dowolnie modyfikowane. Jak zwykle w przypadku wyścigów, są pojazdy rozpędza-

jące się wolno, - lecz osiągające większą prędkość końcową oraz takie, które oferują jedynie dobre przyspieszenie. Każdy z nich jest wart paru okrażeń - wtedy łatwo można wybrać najbardziej odpow-

POD

wiedni dla siebie model. O zaprojektowanych dla potrzeb gry szesnastu torach nie dam nikomu powiedzieć złego słowa - w moim mniemaniu są nawet lepsze od tych z WIPEOUT 2097 (z którego zresztą developerzy POD „pożyczyli” kilka pomysłów). Są skocznie, po których często sunie się na dwóch kołach i spada na dachy innych pojazdów, są uliczki, z których pozornie nie ma wyjścia i wiele innych... Nie ma dwóch takich samych tras zarówno jeśli chodzi o pomysły ich autorów, jak i styl jazdy, którym

musi wykazać się gracz. Natomiast to, co drażni i do czego nie mogę się przyzwyczaić, to brak jakiegokolwiek uzbrojenia. Czasem (a w rzeczywistości bardzo często) chciało by się postać małą rakietką czy też laserowy promień w tyłek wyprzedzającego nas bolidu, a tu nic z tego. W tej grze trzeba po prostu nauczyć się dobrze jeździć. Komuś



może się spodobać takie bezkrawne podejście do tematu sportowej rywalizacji, inni zaś (jak ja) będą preferować model gry przedstawiony przez WIPEOUT, w którym broń skutecznie podnosi poziom miłośności. Jest oczywiście opcja Multiplayer z wszystkimi jej atutami - modem, sieć, Internet. Najciekawiej wygląda możliwość gry przez Internet, gdzie po zalogowaniu się na dedykowany grze serwer na torze może spotkać się jednocześnie aż osiem kierowanych przez graczy bolidów. Gracze mogą urządzać składające się z wielu wyścigów mistrzostwa, mogą też błyskawicznie przenieść się na wybrany tor. Znakomitym pomysłem jest też „otwarta furka”, czyli internetowa strona UBI SOFT, z której gracze bezpłatnie mogą pobierać nowe tory i bolidy, dodając je do tych obecnych już w grze. Nie sposób wymienić wszystkich atrakcji oferowanych przez POD, jest ich po prostu zbyt wiele...

Pod względem oprawy graficznej POD znajduje się w ścisłej czołówce trójwymiarowych gier na PC. Bez akceleratora gra pracuje bardzo płynnie i szybko już na komputerze Pentium 133, zaś spora liczba opcji graficznych pozwala na jeszcze większą in-

gerencję w jej płynność. Spośród czterech możliwości (512x384, 640x400, 640x480, 800x600) można także wybrać preferowaną rozdzielczość. Podczas gry dostępnych jest kilka widoków na sytuację, między innymi z kabiny pojazdu i ze śledzącej go kamery. Wszystkie obiekty występujące w grze są całkowicie trójwymiarowe i wykonane bardzo starannie. Jak na ironię, dźwięk nie idzie w parze z dobrą grafiką i jest po prostu słaby - wycie

silników staje się po jakimś czasie nie do zniesienia i trzeba sound wyłączyć...

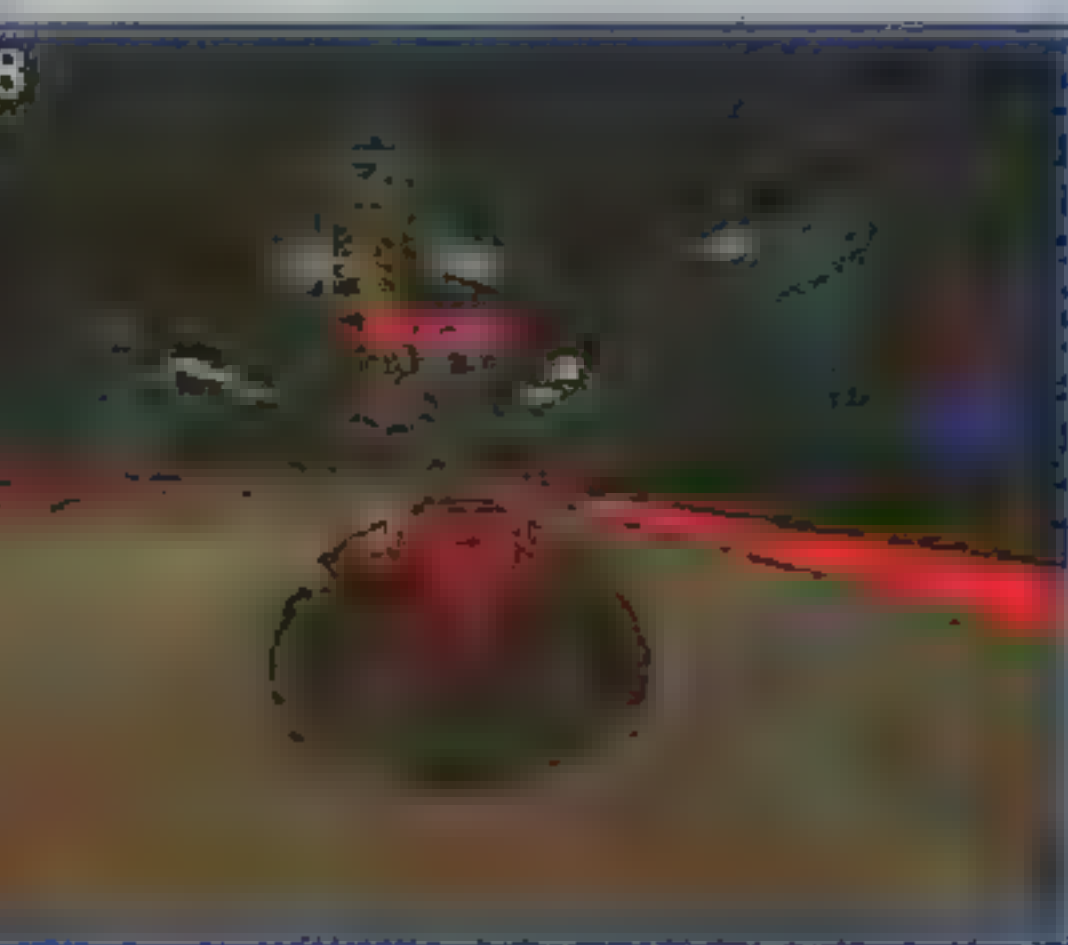
POD jest jedną z pierwszych gier wykorzystujących dodatkowe instrukcje procesorów z rodziny Pentium MMX. Posiadanie procesora nowej generacji wiąże się z szybszą i lepszą grafiką (24-bity), opcją odgrywania dźwięku w systemie Dolby Surround oraz lepszą inteligencją komputerowych przeciwników. Jednak nawet MMX nie ma szans z wersją gry przeznaczoną dla kart z chipem voodoo, gdzie na szybkiej maszynie (P166 - P200) gra wyciąga nawet i 60 klatek animacji na sekundę, przy jednoczesnych efektach wygładzania tekstur itd. POD współpracuje także z następującymi akceleratorami 3D: S3 VIRGE, ATI RAGE oraz z kartami wyposażonymi w procesor 3DFX (voodoo). Jest więc grą bardzo nowoczesną, a przy tym elastyczną, gdyż dostosowuje się do posiadanego przez użytkownika sprzętu. POD jest bardzo dobrym produktem z dziedziny futurystycznych wyścigów. Wszyscy, których interesuje ten temat, powinni przynajmniej obejrzeć wersję demo gry. Jednak moim zdaniem WIPEOUT 2097 wciąż trzyma się na pierwszym miejscu, a to dzięki temu, że pojazdy są tam uzbrojone.

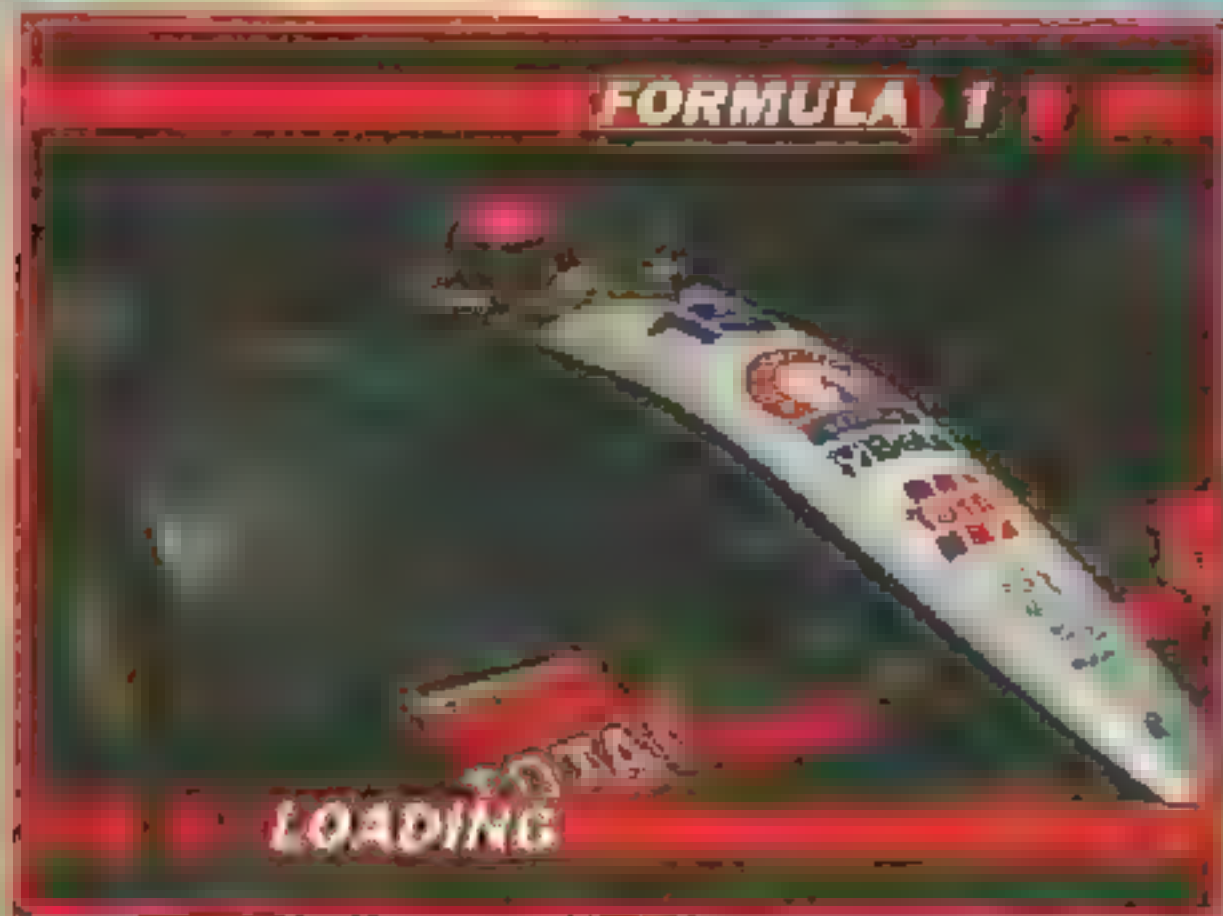
Gulash

Ubi Soft

DYSTRYBUTOR PC - OPTIMUS BIS CENA: -
TERMIN WYDANIA PL - CZERWIEC 1996
PC WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 7/10





Podczas wyścigu dzięki znakomitemu systemowi kamer można dostosować widok na akcję do własnych wymagań, można też nagrać cały wyścig, aby potem w spokoju przeanalizować wszystkie błędy. Fanów symulacji może drażnić zarówno uproszczony model jazdy, jak i brak solidnego widoku z kokpitu – trzeba jednak uzmysłowić sobie, że ta FORMULA 1 nie jest symulacją i nie ma zamiaru nią być. Gra w trybie Multiplayer możliwa jest jedynie za pośrednictwem sieci lokalnej i dopuszcza jednocześnie 8 ścigających się ze sobą graczy na jednym torze.

FORMULA 1 prezentuje się znakomicie – patrząc jak bolid postępuje reaguje na wszystkie działania,

Po niemal roku święcenia triumfów w Europie i USA na PlayStation - (ponad milion sprzedanych egzemplarzy) firma PSYGNOSIS gotowa jest na podbój nowych rynków. Podczas gdy FORMULA 1 w wersji na PSX właśnie ukazała się w Japonii, laza dzień będzie można też zagrać w nią na PeCecie. Developerzy z PSYGNOSIS wydając grę zdecydowali się na bardzo odważny krok – aby zagrać w te nowoczesne wyścigi na PC, trzeba mieć dobry, markowy akcelerator 3D. Recenzowana przez nas wersja przeznaczona jest dla kart z chipem 3DFX voodoo (np. omawiana w tym numerze karta Monster 3D), niedługo pojawi się druga wersja gry kompatybilna z Direct 3D (Verite, Mystique). Trwają też prace nad konwersją WIPEOUT 2097, która pojawi się po wakacjach.

FORMULA 1 to zręcznościowa symulacja zawodów F1 – nie ma tu detali obecnych w F1GP2, jest za to czysta i skrupowana jedynie bandami radość z szybkiej jazdy. Wybierając spośród szeregu opcji Grand Prix Mode, gracz uczestniczy w całym sezonie i wszystkich wyścigach wchodzących w jego skład. Gra opiera się na sezonie 1995 – wszystko, co działo się w tym roku, jest obecne w grze (w 1995 r. do walki na 17 trasach stanęło 35 kierowców skupionych w 13 teamach).

FORMULA 1

można doświadczyć prawdziwej orgii audio-wizualnej. Garść technicznych informacji. Wszystkie tory zostały wymodelowane na podstawie oficjalnych map dostępnych jedynie teamom F1, dzięki czemu zachowały proporcje rzeczywistych. Trasy mają długość od 3 do 7 kilometrów i składają się z jednocześnie renderowanych 90 tysięcy teksturowanych poligonów. Przy modelowaniu graficy posługiwali się zdjęciami i nagraniami

loperom udostępniono zdjęcia, diagramy i nagrania video – nie dość, że każdy zachował swoje specyficzne



cechy, to na swojej karoserii nosi wszystkie oficjalne reklamy sponsorów (oprócz alkoholu i papierosów).

Grafika prezentuje się znakomicie – ta gra

sześć wersji językowych, w tym nawet japońska. Po angielsku mówi najstawniejszy komentator na wyścigach – Murray Walker. Efekty dźwiękowe są takie, jakich można się spodziewać po grze traktującej o wyścigach F1 – nieustanny ryk silników i szorowanie kół o podłoże. Słowem – znakomita oprawa.

Jak już wspomniałem, w tej chwili w FORMULA 1 na PC mogą zagrać jedynie posiadacze akceleratora 3D z chipem 3DFX voodoo. PSYGNOSIS twierdzi, że wersja przeznaczona dla zwykłych komputerów PC nigdy się nie ukaże – gra straciłaby zbyt wiele w stosunku do wersji

z PSX. Istnieje jednak możliwość, że firma zmieni zdanie i pojawi się wersja dla nieuzbrojonych PeCetów.

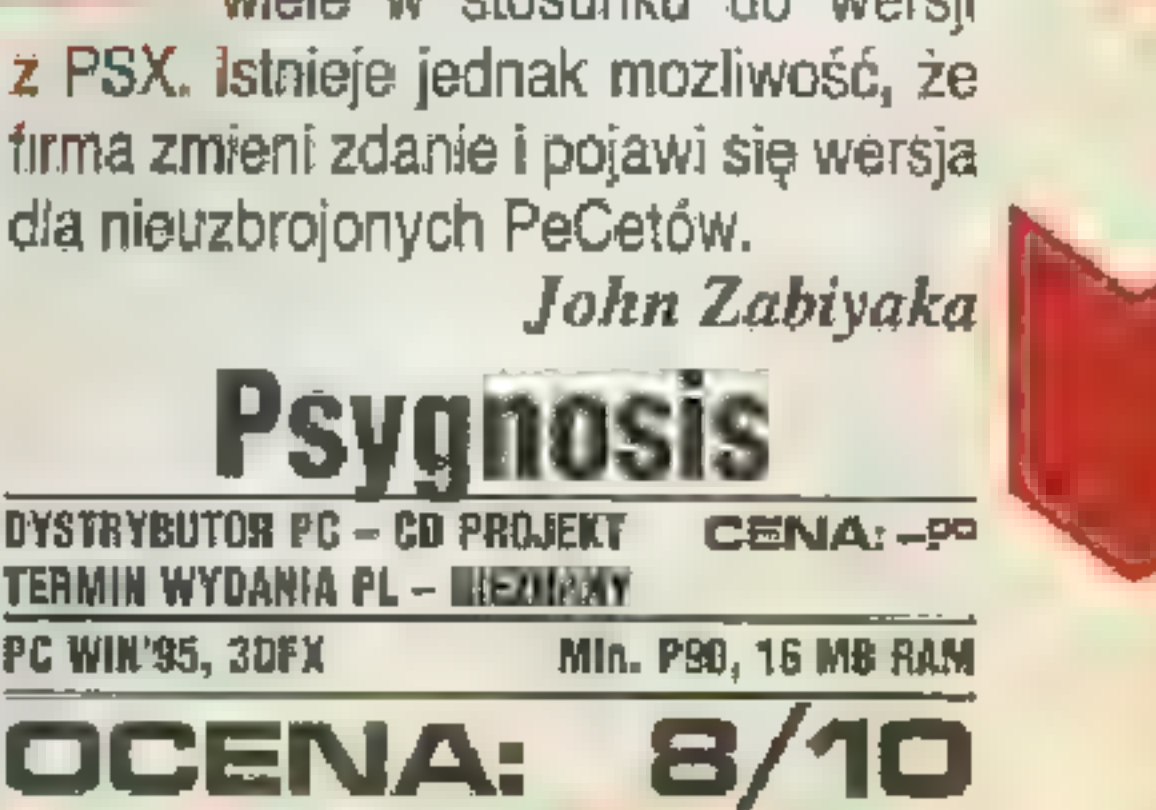
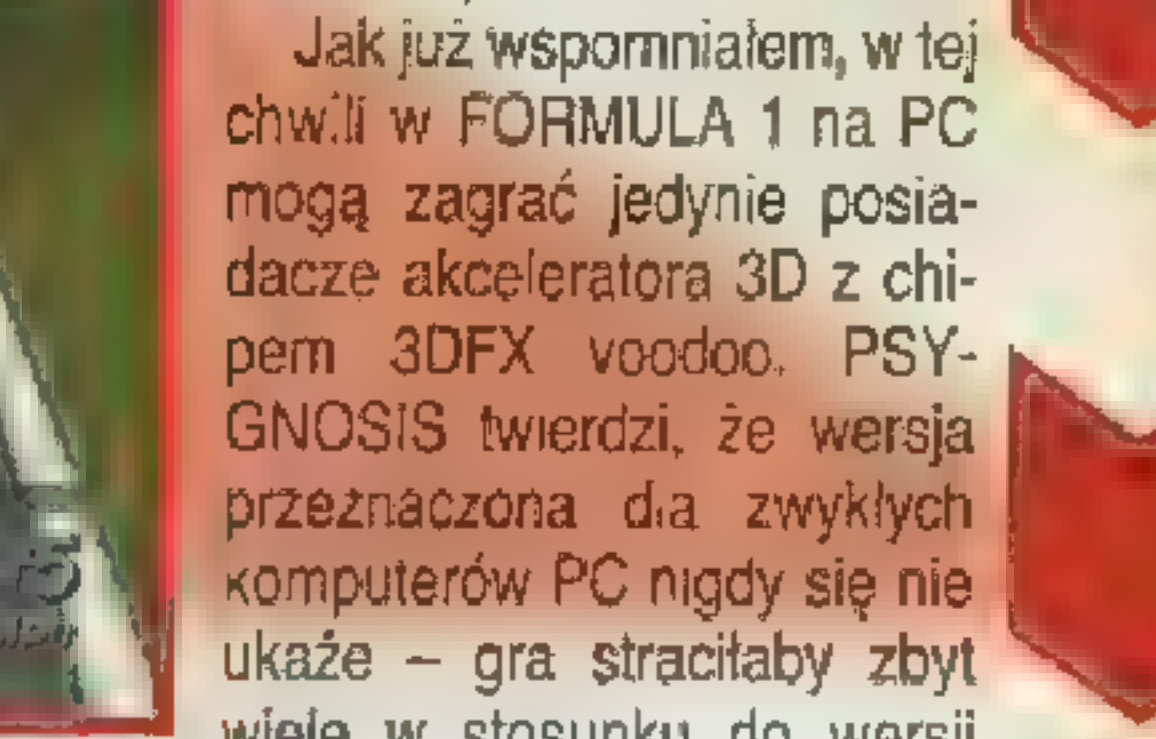
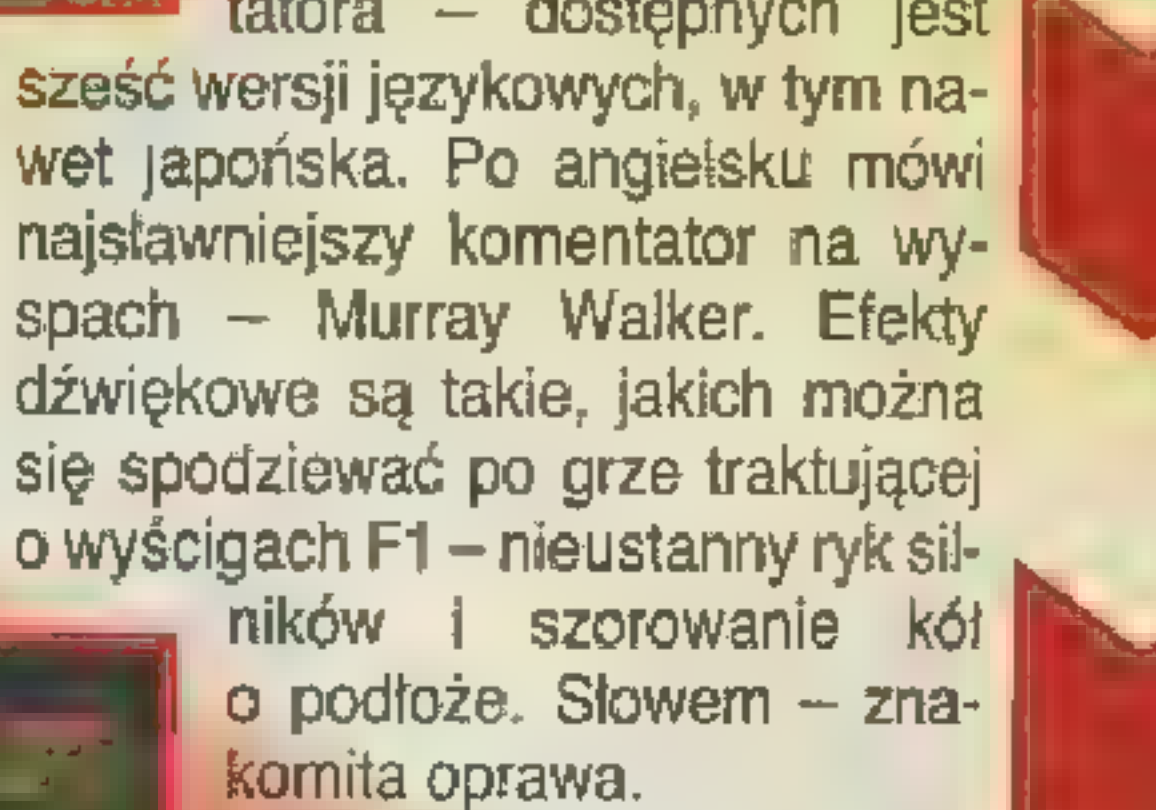
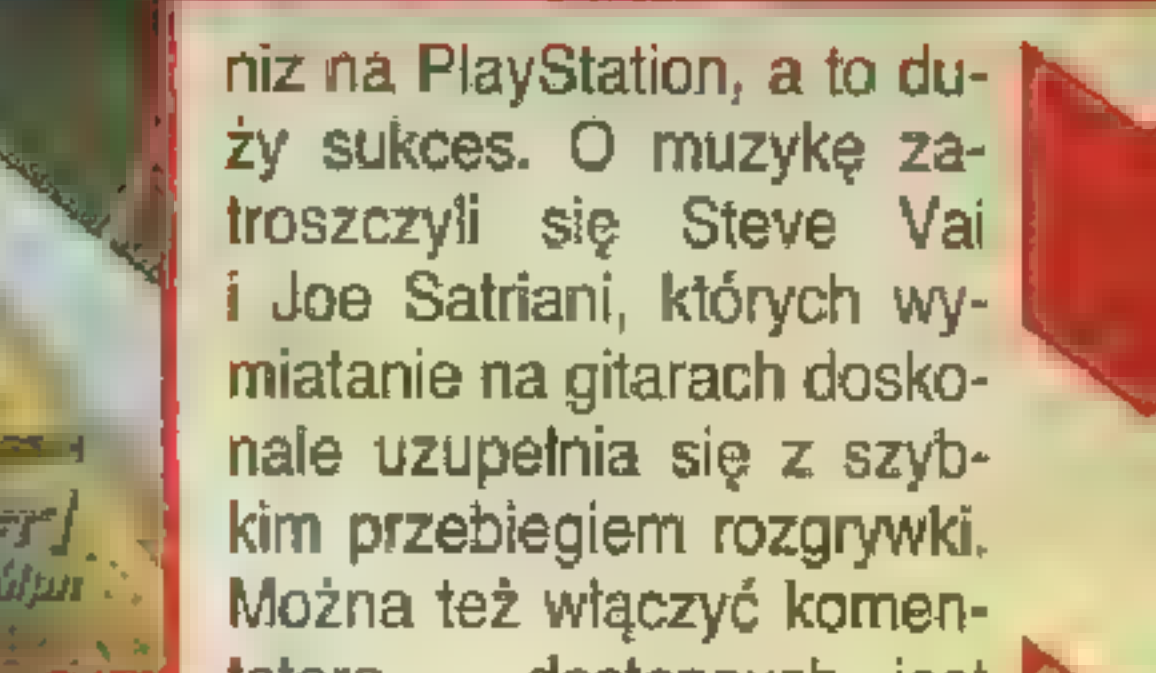
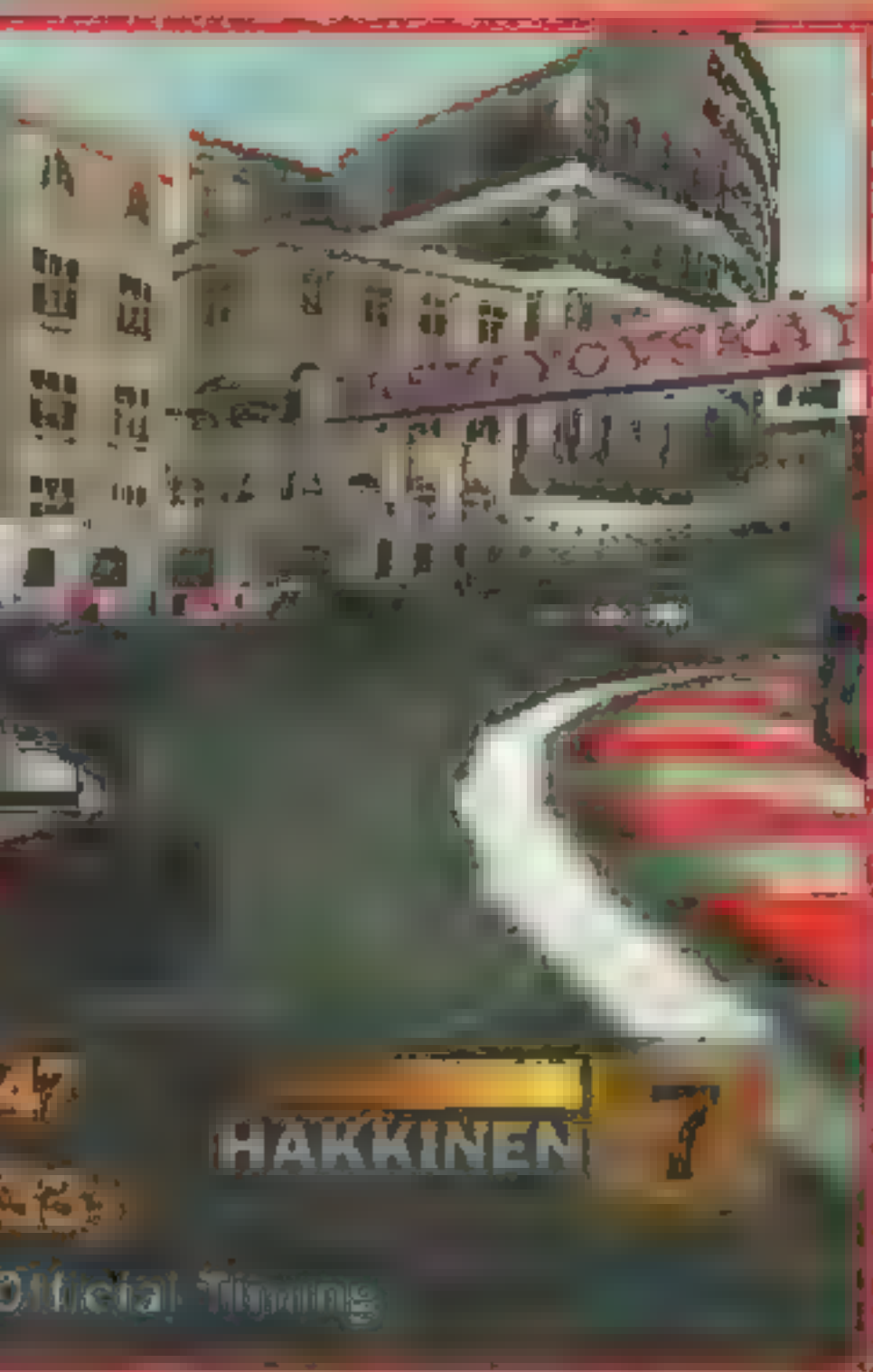
John Zabiya

Psygnosis

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: –
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNAJNY
PC WIN'95, 3DFX Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 8/10

to popis możliwości akceleratora 3DFX. Generowany w czasie rzeczywistym trójwymiarowy krajobraz zaskakuje bogactwem detali, szybkością i płynnością. Wszystko wyświetlane jest w rozdzielczości 640x480x32 tysiące kolorów, zaś animacja pomyka z prędkością 30 klatek na sekundę. Dzięki wysokiej rozdzielczości gra wygląda lepiej





Widziałem już różne pokręcone gry, ale coś takiego?

posażone w broń ciężką – reguły zawodów dopuszczają jedynie montowane z przodu wielkie kolce, służące do ścierania na miazgę przeciwników. Nie istnieją natomiast ograniczenia w kwestii silnika i pancerza. Te trzy elementy w miarę zarabianych pieniędzy trzeba rozbudowywać, aby zwiększyć swe szanse w kolejnej walce o grubą kasę.

Zawody składają się z kilkudziesięciu wyścigów rozgrywanych na 36 trasach, z których każda jest unikatowa i niepowtarzalna. Czy będzie to dach wieżowca, podziemna kopalnia czy też ulice wielkiego miasta – gracz może być pewien, że nie zabraknie atrakcji w postaci skoczni, bonusów czy też niewinnych przechodniów (o tym za chwilę). Szczególnie interesująco przedstawiają się wszystkie dodatki, takie jak mega-turbo, natychmiastowy ręczny hamulec, reperacja czy też narkotyki dające acidowe kolory – tych

BORN TO BE WILD

Coraz częściej gry komputerowe utwierdzają mnie w przekonaniu, że pod względem liczby szaleńców i wariatów przypadających na kilometr kwadratowy przodują Stany Zjednoczone. W tym bowiem kraju odbywają się wyścigi zwane CARMAGEDDON, w których startują jedynie najbardziej szaleni z wariatów. Na czas rozgrywki gracz staje się jednym z takich psycholi – nie szanującym niczego i nikogo, żadnym pieniądzy maniakiem. Biorąc udział w kolejnych wyścigach, gracz przerabia swój samochód na prawdziwego kille-
ra, aby w końcu zamieć go na nowy. Wozzy nie są wy-



rzeczy naprawdę warto poszukać, by umilić sobie zabawę. Każdy wyścig można rozegrać na trzy sposoby: wygrać dojeżdżając jako pierwszy do mety, rozwalić na kawałki pojazdy przeciwników (np. przez kilkukrotne czołowe zderzenie pojazdów – wygrywa ten, który ma lepszy pancerz) oraz ostro „poszaleć w mieście”. Ten trzeci wariant zasługuje na specjalny rozdział...

MURDER WAS THE CASE

O tym, że CARMAGEDDON nie jest zwykłym wyścigiem samochodowym, można się przekonać po sekundzie patrzenia na screeny. Wprowadzie za wygranie wyścigu otrzymuje się niezbędne do dalszej rozbudowy pojazdu spore pieniądze, jednak prawdziwą kasę można zbić na „dodatkowych atrakcjach”, takich jak odnajdywanie poukrywanych pojemników z forszą, wykonywanie akrobacji czy też wymordowanie 500 mieszkańców miasta. To nie żart, to czysta prawda (Ge-eeezus!). Autorzy, przekraczając granice dobrego smaku, posunęli się do granic absurdu i stworzyli system zarabiania kasy oparty na zabijaniu ludzi! Za rozjechanie spokojnie przypatrującego się z boku kolesia z długimi włosami w czarnej skórze dostajemy 100 dolców, za krowę 150, a za blondynę w kusej kiece 200 debilarów. Na tym nie koniec, bowiem dodatkową kasę można zarobić rozjeżdżając przechodniów w szczególnie efekciarski dla widowni sposób, np. poprzez zahamowanie na ręcznym tuż przed krową i wyrznięcie w nią tyłem samochodu. Jeśli komuś jeszcze mało atrakcji, może spróbować wykonać punktowane kolejnym bonusem pieniężnym combo, rozrywając na strzępy ludzi stojących blisko siebie. Dwu- i trzyciosowe (?) kombinacje nie należą do rzadkości, prawdzi-



Następny pewnie pojawi się manager obrywania muchom skrzydełek i symulator dmuchania żaby. Faktem jednak jest, że do komarów bym postrzelał...





wym arcydziełem jest rozjechanie pięciu lub więcej stojących jeden za drugim leszczy. Szczytem techniki jest dachowanie z poczwórnym obrotem, przy jednoczesnym combo złożonym z pięciu długonogich blondynek za ładne kilka tysięcy doliców – samochód trzeszczy, flaki tryskają na maskę, makabra i horror. Na każdej z tras można spotkać od 200

'76). Można dowolnie ustawić kąt kamery, można też przełączyć się na widok z pojazdu (w przypadku tej gry nie przydaje się zupełnie – maska zasłania pół obrazu, a gra działa wolniej). Dzięki temu wszystkiemu oraz bardzo bogatemu w detale krajobrazowi CARMAGEDDON prezentuje się znakomicie już w niskiej rozdzielczości – jest kolorowo, w żadnym wypadku jednostajnie i niesamowicie efektownie.



CARMAGEDDON

exclusive

do 500 ludzi, o czym uczynnie informuje licznik zabójstw na desce samochodu. Hardcore'owym przykładem może być pojawiający się już na pierwszej trasie stadion, na którym rozgrywany jest mecz futbolu amerykańskiego. Rozpędzony gracz wpada na murawę i... zaczyna się rzeź wśród uciekających zawodników. Na szczęście nie można zabrać się za trybuny (jak wiadomo, mogłoby to być 50 tys. osób i więcej!). Sam już nie wiem, czy śmiać się, czy płakać...

HEAR NO EVIL, SEE NO EVIL

Oprawa CARMAGEDDON jest znakomita. Odpowiadający za renderowanie trójwymiarowej grafiki engine jest jednym z najlepszych, jakie dane mi było widzieć – bogato teksturowany, trójwymiarowy świat CARMAGEDDON zasługuje ze wszech miar na pochwałę. Wspaniale przedstawione pojazdy i otoczenie doskonale uzupełniają zadziwiająco realistyczny model jazdy. Ręczny hamulec, zmiana biegów i startowanie z piskiem przedstawiają się bardzo miódnie, a przy tym zadziwiająco realnie jak na produkt tego typu. Do tego należy dodać absolutnie pierwszoliговą symulację fizyki, wykorzystywaną przede wszystkim przy wszelkiego rodzaju zderzeniach, skokach i akrobacjach, które po prostu nie mają w tej chwili żadnej konkurencji – żaden wyścig nie może się z nimi równać (pod tym względem CARMAGEDDON wygrywa nawet z DESTRUCTION DERBY 2 i INTERSTATE

Świat nie jest w całości trójwymiarowy – np. drzewa są zwykłymi bitmapami. W żadnym wypadku jednak nie przeszkadza to w grze. Taki nacisk na detale kosztuje i to słono. Choć autorzy za minimalną specyfikację podają komputer z procesorem Pentium 90, nie należy próbować grać w niskiej rozdzielczości na niższym niż Pentium 133, chyba że ktoś lubi powyłaczane tekstury. Tryb wysokiej rozdzielczości przeznaczony jest tylko i wyłącznie dla Pentium 200 (albo Pentium 200 MMX), który powoli staje się standardem dla trójwymiarowych gier. Niedługo pojawi się patch dodający obsługę najpopularniejszych w tej chwili akceleratorów 3D z chipem 3DFX voodoo – wtedy CARMAGEDDON z grafiką wyświetlaną w trybie 640x480x65 tysięcy kolorów będzie po prostu zabijać. Do tego czasu w dalszym ciągu jest po prostu bardzo, bardzo dobrze.

Na koniec dochodzi jeszcze Replay dowolnej sekwencji z kilkunastu kamer, dzięki któremu można obejrzeć jeszcze raz szczególnie efektowne ewolucje. Muzykę do gry skomponował grający ostro i bardzo czadowo zespół Fear Factory i trzeba powiedzieć, że ciężkie gitarowe riffy pasują do jeszcze cięższego klimatu gry. Na dobre efekty dźwięko-

we składają się wycia silników, pisk hamulców, odgłosy zderzeń i uderzeń, a także jęki niewinnych ofiar.

BAD TO DA' BONE

CARMAGEDDON to gra w wyjątkowo złym guście. Patrząc na screeny z gry i jej reklamy, niejeden senator, kaznodzieja czy starsza pani w telewizji będą mieć powody do oburzania błotem wszystkich gier komputerowych bez wyjątku jako narzędzi szatana, z których tryska na każdym kroku przemoc i które wypaczają mózgi obcujać z nimi na co dzień młodzieży. Nie ulega wątpliwości, że developerzy z SCI przegięli tak zwaną pałkę. Pewne jest też, że gra spotka się z bardzo różnym odzewem – od zachwyty, aż po czystą i jawną nienawiść. Każdy, kto pragnie zagrać w CARMAGEDDON, musi zadać sobie pytanie, ile potrafi znieść i czy przedstawione w tym produkcie hardcore'owe podejście

do tematu „wyścigów” nie będzie go drażnić – najlepiej sprawdzić to uruchamiając ograniczone do 3 minut

czasu gry demo z SS CD' 46.

Jakkolwiek po kilku latach obcowania z najokrutniejszymi mordobiciami widok krwi i rozrywanych na strzępy komputerowych ludzików mnie nie wzrusza, przyznam, że po odpaleniu CARMAGEDDON i uzmysłowaniu sobie sensu tej gry, przeszły mnie ciary po plecach. Czy autorzy są chorymi psychicznie sadystami? A może w szokującym podejściu do tematu tkwi metoda na sukces? Nie mam pojęcia, natomiast wiem jedno: CARMAGEDDON jest doskonale wykonanym i (o, zgrozo!) miódnym produktem, który zasługuje na wysoką ocenę. A czy spodoba się akurat tobie – hmmm...

Gulash

SCI

DYSTRYBUTOR PC – INCOGNITO CENA: ...
TERMIN WYDANIA PL – WIEZANY
PC DOS/WIN Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 7/10





Jade, której głos dobiega z kasety znajdującej się w „kwarze”. Zaczynamy podróż prowadząc samochód ('72 Picard Piranha), Groove dokładnie słucha się poleceń gracza. Na początku Taurus pomaga odnaleźć się na drodze, później powodzenie misji zależy

Firmę ACTIVISION szanuję za to, że działa w myśl cieszącej każdego gracza zasady: „mało, ale dobrze”. O pochodzącym z ich stajni INTERSTATE '76 mówiło się już od jakiegoś czasu, nie przypuszczałem jednak, że będzie to gra, na którą warto zwrócić większą uwagę. Myliłem się, gdyż przyjrawszy się dokładnie INTERSTATE '76 stwierdzić muszę, że jest to gra znakomita...

SIEDEMDZIESIĄTE CZŁOWIEKU!

Wyobraźmy sobie szalone lata siedemdziesiąte bez dzieci – kwiatów. Po drogach, oplatających Stany Zjednoczone niczym pajęczyna, szaleją zmotoryzowane gangi przestępców, nękających bez przerwy uczciwych ludzi. Rząd nie potrafi poradzić sobie z tym problemem. Szefem największego gangu jest Antonio Malochio, prawdziwy, nie szanujący żadnych wrażliwości drań. Malochio i jego ludzie zostają wynajęci przez szaleńców z korporacji OPEC, by zniszczyć największe źródło oleju w Ameryce, co spowoduje załamanie chylącej się ku upadkowi amerykańskiej ekonomii. W odruchu rozpaczny rząd USA wynajmuje najemników, mających rozprawić się z Malochio i jego gangiem. Kobieta o imieniu Jade i jej partner Taurus ruszają w ślad za terrorystami. W trakcie wykonywania misji Jade zostaje zamordowana przez samego Malochio, po-



trzebny więc jest ktoś, kto zajmie jej miejsce. Znajduje się ktoś taki – palający żądzą zemsty jej brat, niejaki Groove Champion. Groove – siwy dziad – to ty, gracz.

Groove wsiada w jej samochód i przyłącza się do Taurusa – za nim jak cień snuje się w swoim wozie mechanik Skeeter.

W przedstawionej w INTERSTATE '76 odmiennej rzeczywistości montowanie karabinu na dachu samochodu jest zupełnie normalne, podobnie jak wszechobecne prawo pięści. Gdy do tego doda się szalone klimaty rodem z serii filmów MAD MAX i jeszcze bardziej obłądne ciuchy i fryzury z lat siedemdziesiątych (rozszerzane nogawki, sterczące na głowach afro, złote łańcuchy i koszule z kołnierzami do pasa), to efekt takiego połączenia nie może być kiepski.

CZARNY BRAT I WYKRET CZŁOWIEKU!

Taurus jest czarny. Można nawet powiedzieć, że posługuje się typowym dla funk-

o w c ó w (w latach siedemdziesiątych nie było rapu, był za to

da funk, prawda?) slangiem, często okraszając swoje wypowiedzi półśłówkami w stylu „man”. Dla czarnego brata większość rzeczy jest albo „cool”, albo „shit” (te dwa określenia w języ-

zyku czarnych braci są dobre na wszystko). Oprócz faktu posiadania czarnej skóry Taurus ma swoją osobowość – komentuje wszystko co dzieje się na placu boju. Ba, potrafi w środku walki wygłosić swój najnowszy wiersz, napisany zapewne w kibelu na stacji benzynowej! Jeśli jeszcze nie dostrzagacie jego zalet, wypada wspomnieć, że jego wóz często znajduje się przy boku Groove'a i wspiera go ogniem w trudnych chwilach. Styl bycia to jego prywatna sprawa, mnie zaś od razu przypadł do gustu – Taurus stał się moim „buddy”. Po naszej stronie barykady jest jeszcze wykrecony mechanik Skeeter, ceniący nade wszystko wnętrze swojego vana przerobionego na warsztat samochodowy. Skeeter potrafi naprawić praktycznie wszystkie podniszczone podczas misji części, potrafi nawet wyjść i pozbierać pozostałości po zniszczonych samochodach przeciwnika! Mechanik prawdopodobnie przebywał kilka lat w pokoju z Beavisem i Butt-Headem, używa bowiem języka, którym posługuje się tylko tych dwóch ass-wipe'ów, dill-wedów i megadorków.

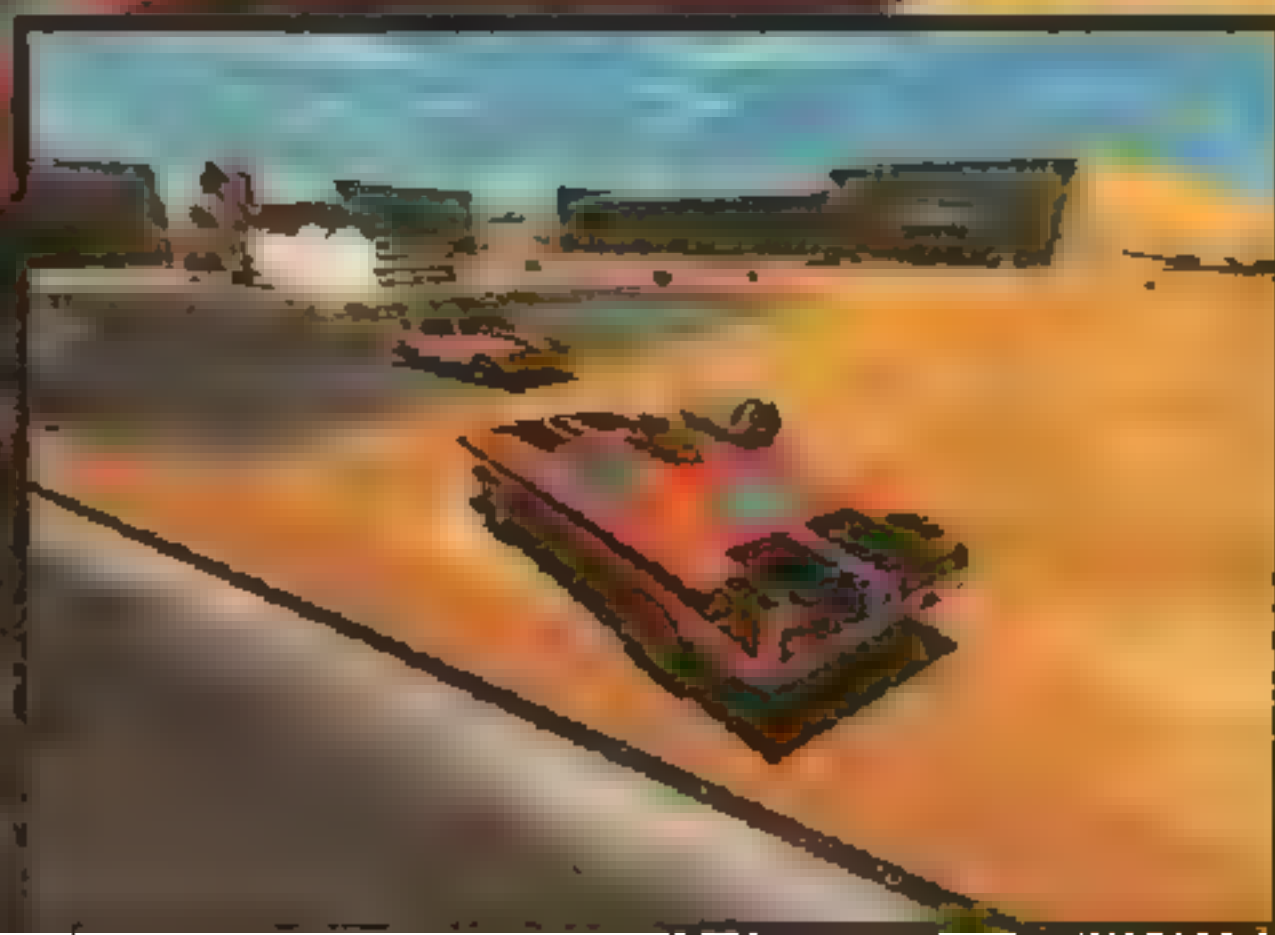
POKAŻ MI GRE, CZŁOWIEKU!

Nie ma sprawy. Można rozpocząć właściwą grą wybierając opcję „T.R.I.P.”, można błyskawicznie wskoczyć w wir walki „Melee”, można wreszcie przejść wstępny trening, gdzie Instruktor jest

czynać manualnych. Sama gra została podzielona na 17 rozdziałów – kolejne zadania polegają zwykle na zniszczeniu czegoś lub kogoś, np. stojącej na poboczu zbrojowni terrorystów lub po prostu kilku wrogich samochodów. Na samotność nie można narzekać, praktycznie zawsze zjawi się jakiś nieprzyjacielski nastawiony wózek. Podczas gry nie brak zaskakujących dodatków, np. w postaci wyścigu najemników („Cztery okrążenia i żadnej broni, Groove”). Pamiętajcie, aby przed wyścigiem zmienić opony na lepszy model – inaczej w żaden sposób nie uda się wam wygrać.



Samochód Groove'a to bardzo solidna maszyna, jednak nie poradziłaby sobie z hordami przeciwników bez odpowiedniego sprzętu. Podstawą jest zamontowany na dachu (lub/oraz z boku) samochodu karabin 30 mm oraz małe, lecz silne rakietki. Ważne są wszystkie części samochodu – wiadomo, im bardziej zużyte, tym gorzej wóz się spisuje na trasie. Stopniowo dochodzą nowe bronie (np. karabin 50 mm) i coraz lepsze części, które znajdą zastosowanie na trasie. Interesującym dodatkiem jest trzymany przez Groove'a rewolwer (kaliber 45). W ferworze walki zdarza się, że samochody znajdują się blisko siebie – ocierają się drzwiami – co utrudnia celowanie z zamontowanych na stałe karabinów. Można strzelić z pistoletu w przednią szybę samochodu przeciwnika w nadziei trafienia kierowcy. Jeśli strzał jest celny, słyszymy odgłos klaksonu (przeciwnik osuwa się na kierownicę przyciskając beeper). Prawdziwie mordercza idea, prawda? Cieszą też dodatki w postaci lornetki, notatnika pokazującego wytyczne dla danej misji, mapy terenu, radar oraz systemy celownicze samochodu. Nie sposób tu wymienić wszystkich małych detali



wchodzących w skład produktu zatytułowanego INTERSTATE '76. Po każdej misji następuje spotkanie ze Skeeterem i szybka wymiana doświadczeń. Gracz wybiera ekwipunek do kolejnej misji jednocześnie zostawiając mechanikowi zdezelowany sprzęt do reperacji. Wraz z dokonaną przez Groove'a fragmentacją wozów przeciwnika przybywa nowych części i gdy bagażnik vana zapelni się sprzętem, gracz musi zdecydować, które z nich porzuci na pustkowiu. Nowych zabawek przybywa dość często, na brak urozmaicenia nie można więc narzekać. Później, znowu w drogę – odśladanie się kolejny akt opowieści, której bohaterem jest Groove. Grze towarzyszą renderowane wstawki w postaci przerywników filmowych znakomicie

rów dopięte na ostatni guzik. Gra oferuje 12 rodzajów widoków, poczynając od satelity i kilku widoków zewnętrznych, aż po podstawowe widoki z kabiny (z maską i bez, lepiej bez). Krajobraz roł się od otwarzających prawdziwy świat tekstur, samochody podczas zderzeń zachowują się bardzo naturalnie, a wybuchając przez długi czas się kopcą. Mijane w pośpiechu mia-

i 1024x768 przygotowano chyba specjalnie dla wieloprocessorowych

jest bardzo, bardzo funky i przywozdi na myśl szalone lata siedemdziesiąte. Przesamplewane z doskonałą jakością efekty dźwiękowe doskonale spełniają swoje zadanie. Rzeżenia silnika (każdy samochód wyje nieco inaczej), odgłosy strzelaniny i eksplozje przeplatają się ze wstawkami, w których Taurus, Groove i reszta rozmawiają przez zamontowane w wozach cb-radio. Pozwala to jeszcze bardziej wczuć się w niesamowity klimat tej miodnej produkcji.

CAŁA PRAWDA CZŁOWIEKU!

INTERSTATE '76 to bardzo dobra gra zręcznościowa. W istocie jest to najlepsza gra zręcznościowa na PC, w jaką miałem okazję zagrać na przestrzeni ostatnich dwóch miesięcy. Szalony klimat, doskonała oprawa i olbrzymia miodność składają się na kolejny dopieszczony produkt „made by ACTIVISION”. Gdyby nie fakt, że patch dla akceleratorów 3D kompatybilnych z Direct-X jest w momencie, w którym to piszę dopiero fazie produkcji (a powinien od razu być zaimplementowany w grze) przyznałbym INTERSTATE '76 ocenę 9/10.

Gulash

Activision

DYSTRYBUTOR PC - OPTIMUS BIS CENA: -50
PC WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 8/10

Proszę państwa, przed nami Polonez Karo-Atu-Plus-Plus, który słynie na świecie z tego, że masa dodatków ozdabiających maszynę przekracza 4 razy masę silnika!!!

3D AUTO COMBAT INTERSTATE '76

wprowadzających gracza w rozwijającą się błyskawicznie fabułę.

MULTIPLAYER MAYNEM, CZŁOWIEKU!

W dobrej grze nie może zabraknąć trybu Multiplayer. INTERSTATE '76 oferuje możliwość rozgrywki przez kabelek, modem, sieć lokalną lub Internet. Przy pomocy tego ostatniego można załogować się na specjalny server i... jazda! Można rozpocząć własną grę lub włączyć się do tych będących już w trakcie: gracze bawią się w bardzo różny sposób – od wyścigów, w których według umowy nie używa się broni aż po deatchmatchy na czterech kółkach. Podobnie jak w opcji „melee” można wtedy wybrać spośród ponad dwudziestu wozów i pokazać reszcie świata o co tu chodzi. Na serwerze INTERSTATE '76 trwa prawdziwa katownia; większość graczy to niemal zrosnięte z komputerem cyborgi i bardzo trudno z nimi wygrać, dlatego zanim załogujesz się, aby nawiązać walkę, poświęć solidnie w samotności (trzeba godnie reprezentować kraj, nie?). Z zadania dołączenia do INTERSTATE '76 opcji Multiplayer developerzy wywiązali się znakomicie.

GRAFIKA I DŹWIEK CZŁOWIEKU!

Wszystko wygląda po prostu wspaniale i zostało przez develope-

steczka składają się z realistycznych budynków – sklepy, stacje benzynowe i cała reszta aż prosi się o unicestwienie (i czasem dostaje to, o co prosi). Wszystko to przypomina znany z wielu filmów specyficzny klimat południowo – zachodnich Stanów Zjednoczonych. Za graficzną stronę gry odpowiada słynny engine z MECHWARRIOR 2. Oprawa wizualna prezentuje bardzo wysoki poziom, aby jednak cieszyć się nią w pełni, potrzeba bardzo potężnego PcCeta. Poza standardową niską rozdzielczością 320x200 (Pentium 90 i 100) developerzy udostępnili

plyt z czterema Pentium Pro 200 na pokładzie... Oprócz wyboru rozdzielczości można też pobawić się detalami w postaci tekstur, cieni i nieba – każdy gracz błyskawicznie dostosuje ustawienia do własnych preferencji. Gra aż płacze o obsługę akceleratorów 3D, która łąda dzień sformalizuje się w postaci patcha dostępnego bezpośrednio z internetowej strony Activision.

Nie ma innego określenia na muzykę i dźwięk niż „znakomite”. Zapisany w postaci audio soundtrack

pośredni tryb 480x360, który doskonale sprawdza się na sprzęcie średniej klasy (Pentium 120, 133 i 150). Tryb 640x480 przeznaczony jest dla prawdziwie szybkich maszyn (Pentium 166 oraz 200). Bonusowe (naprawdę nie widzę dla nich zastosowania) rozdzielczości 800x600





tem wrażenie, że zabrakło tekstur! Ale po kilku minutach stało się oczywiste, że jest to wynik

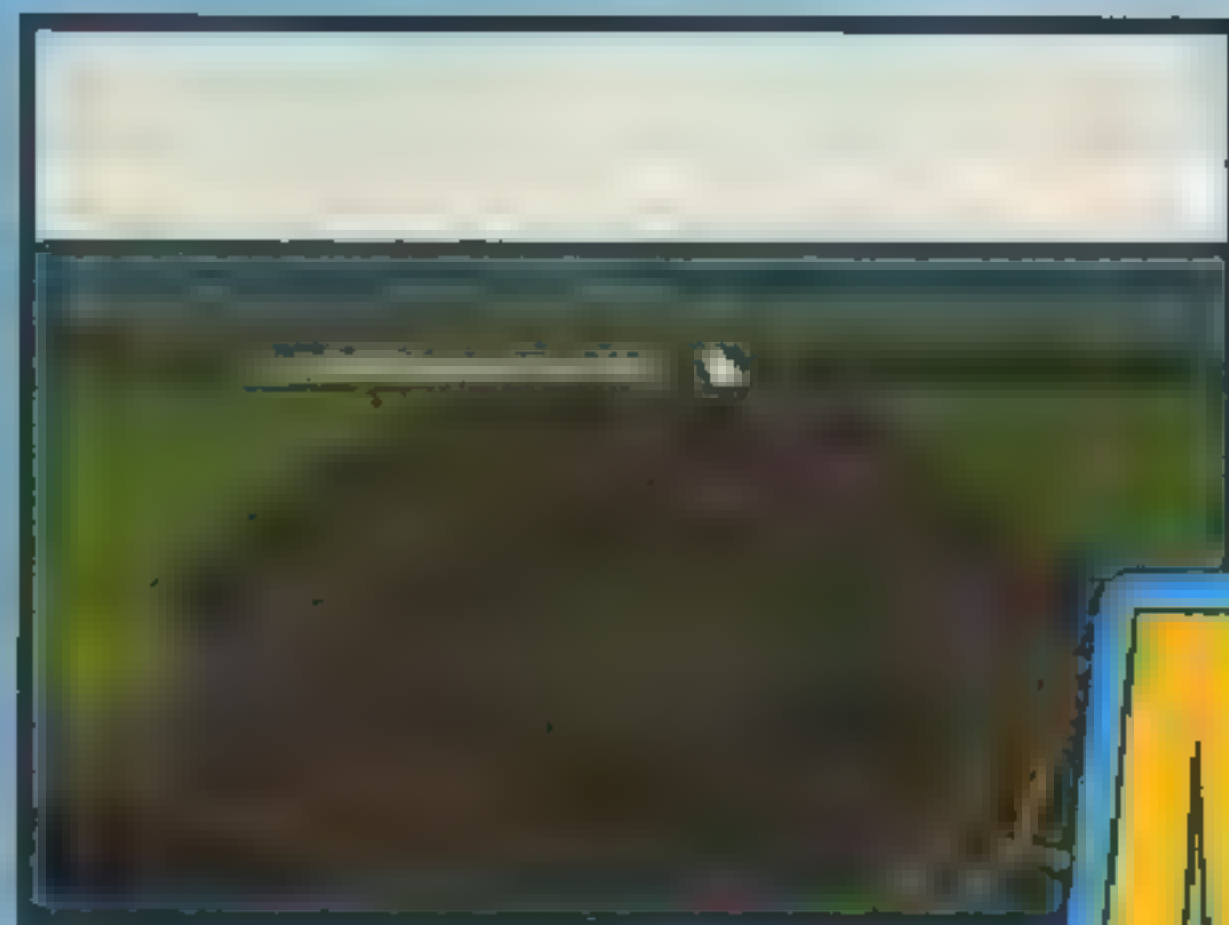
przemysłanego kompromisu. Spora liczba detali, wektorowa grafika i duża liczba klatek na sekundę (czyli płynna animacja!) stanowią znacznie lepszy wybór niż tekstury. Znika problem ze

dzo, ale to bardzo proste. Nie oznacza to, że jestem superpilotem z piekła rodem. Nie. Problem polega na tym, że misje są naprawdę prozaiczne. Może wynika to z tego, że A-10

która nie przypadnie do gustu Terminatorowi. Dalej sytuację pogarsza moim zdaniem trochę zbyt wymyślny sposób wyboru uzbrojenia i celowania, znów jakby rodem z prawdziwego symulatora. Zagorzałym fanom strzelanin przeszkadzać będą wymagania, jakie ta gra ma w stosunku do pilota, ale zawodowy Terminator szybko poradzi sobie z każdym przeciwnikiem, jakiego można w A-10 CUBA! spotkać.

CO MY TU MAMY?

Powstaje zasadnicze pytanie: co miał na myśli autor



Dlaczego wracamy do A-10 CUBA! (opis w SS'45)? Otrzymaliśmy wiele listów z uwagami, że potraktowaliśmy tę grę jako realistyczny symulator, którym ona nie jest i nie będzie. Prosiłście o powrót do tematu od innej strony, a my po dłuższej analizie przyznaliśmy wam rację – na A-10 CUBA! można też spojrzeć oczami lotnika-amatora, który szuka w podniebnej przejażdżce tro-

A-10 CUBA! DRUGA STRONA MEDALU

gry? Z czystym sumieniem możemy zarzucić producentom brak zdecydowania. Elementy symulatora i strzelaniny są ze sobą wymieszane, ale nie jest to mieszanina jednoodna. Widać wyraźnie brak konsekwencji w opracowaniu założeń. Dla zaawansowanego maniaka symulatorów A-10 nie wystarczy na długo, a fani strzelanin mogą się poczuć zagubieni. Tak oto przedstawia się naga prawda.

Taki charakter A-10 CUBA! ma jedną zaletę. Gra może być świetnym początkiem dla wszystkich symulatorowych żółtodziobów. Można tutaj łatwo nauczyć się latać. Połączenie prostych zasad walki z koniecznością obsługi kilku systemów samolotu „gołymi rękami” ułatwi później opanowanie bardziej zaawansowanych symulatorów. Wpojenie podstawowych odruchów pilota nastąpi dosyć szybko. Jeżeli pominąć „trudną” grafikę, A-10 CUBA! mógłby stanowić kolejny krok w karierze pilota wirtualnych samolotów po grach typu COMANCHE 3 czy F22.

LMK

Activision

DYSTRYBUTOR PC - OPTIMUS BIS CENA: -
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC DOS/WIN Min. 486 6X/66, 8 MB RAM
MACINTOSH

OCENA: 5/10



chę wrażeń, emocji i strzelania. Realistyczne, hard-core'owe symulatory (których zresztą od paru lat już nie ma!) wymagają od gracza dużej wiedzy i napięcia, a proste latadelka pozwalają się po prostu zrelaksować.

WSIADAMY!

Misje treningowe są OK. Po kilku lotach radziłem już sobie całkiem nieźle i w roli pilota Dzikiej Świni czułem się całkiem dobrze. Trochę trzęsło, ale A-10 ma opinię samolotu trudnego w pilotażu, zaś powodem tego trzęsienia są turbulencje, które występują blisko ziemi. Trochę realizmu w końcu nie zaszkodzi. Kiedy już miałem czas poprzyglądać się widoczkom, przez moment miałem

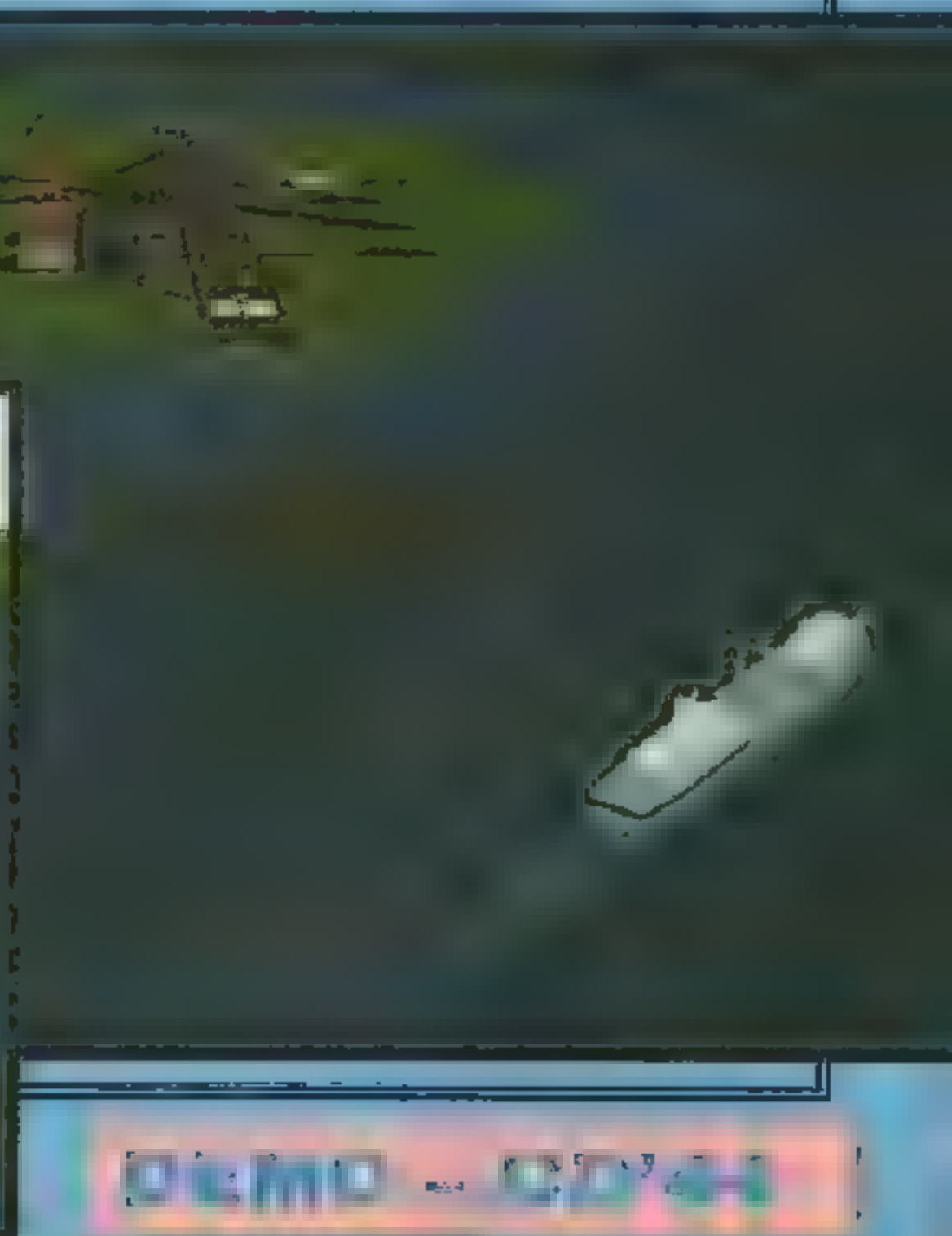
znalezieniem komputera, na którym dało by się taką zaawansowaną grę odpalić. Grafika jest generowana tak szybko i płynnie, że na P133 gra się bardzo dobrze z maksem detali. Jak już zaspokoilem swoje estetyczne potrzeby, nadszedł moment odszukania jakiegoś wroga.

CO JA TU ROBIĘ?

A-10 CUBA! udostępnia cztery misje treningowe i dwanaście misji bojowych. Wszystkie odbywają się nad terenem prześlicznej, acz zdradliwej Kuby, największej wyspy na Morzu Karaibskim. Niestety, są bar-

ma naprawdę spory potencjał niszczycielski. Każdy, kto ma wylatanych kilkanaście godzin na jakimkolwiek sprzęcie wojskowym, po prostu wciągnie te misje nosem. Osobiście najbardziej podobała mi się ta z numerem 12, gdzie leci się w kanionie.

Sytuację mogłaby uratować większa liczba misji, generator bądź edytor, ale ktoś w ACTIVISION, a raczej PARSOFT, o tym zapomniał. Trochę jakby w zamian, wokół samolotu dzieje się całkiem sporo. Na lotnisku panuje codzienny ruch, w zatoczach pływa zawsze kilka statków, a w powietrzu na pewno zobaczymy jakiś samolot. Ale te smaczki rodem z prawdziwych symulatorów kłócą się nieco z całą resztą, a wspomniany zawodowiec i tak przemknie po nich znużonym wzrokiem. Rzecz, na którą zwróciłem uwagę na końcu, to duża liczba systemów i jednocześnie klawiszy, które trzeba obsługiwać. Kolejna niekonsekwencja,





kołowania na lotniskowcu
ponad moją głową prze-
leciało stado mew.

Trzeba się nieźle na-
pocić, żeby zakończyć



Pierwszą grą, przy której poczułem bluesa do symulatorów lotniczych, był starusieńki, chrupiący F15. Trzecia część siedziała na moim twar-
dzieli wiele długich lat. Moja stara pi-
lotka kurzyła się już na półce, aż tu na-
gle z rykiem silników nadleciał F/A-18
HORNET v3.0, nowość na PeCecie,
program znany dotychczas z wcze-
śniejszych wersji jedynie posiadaczom
Maców.

GDZIE DZIŚ LECIMY?

Wszystkie misje szkoleniowe i tre-
ningowe odbywają się nad Hawajami.
Misje bojowe rozgrywają się nad
Kuwejtem, a terenem walki sieciowej
jest poligon lotniczy w Arizonie. Na-
szym zadaniem są zarówno ataki na
cele naziemne, jak i przechwytywa-
nie wrogich jednostek. Część misji
bojowych rozpoczyna się na pokła-
dzie lotniskowca. Można grać ze zna-
jomymi poprzez modem/kabel, w sie-
ci lokalnej lub poprzez Internet. Naj-
prościej zabawić się w dogfight, ale
mamy też walkę zespołową. Ale żeby
móc dołączyć do szwadronu, trzeba
naprawdę nieźle ćwiczyć. Dla żółto-
dziobów przewidziano na szczęście
zmienny stopień trudności oraz
świetnie przygotowaną część trenin-
gową. Szkolenie przewiduje wszyst-
kie aspekty lotu, w tym start i lądowa-
nie na lotniskowcu oraz wszystkie
ważniejsze manewry, których opano-
wanie okazuje się niezbędne w przy-
szłych misjach bojowych.

Z CZYM DO GOŚCI?

Współczesne symulatory lotnicze
powinny nie tylko wiernie symulować
lot, ale również sprawiać, by gracz po-
czuł się jak prawdziwy pilot na polu wal-
ki. F/A-18 HORNET zapewni pod tym
względem masę atrakcji. Startujące i lą-
dujące jednostki i odbywające się w po-
wietrzu walki to najczęstsze wydarze-
nia, jakie towarzyszą nam podczas mi-
sji. Jednak zdziwiłem się, gdy podczas

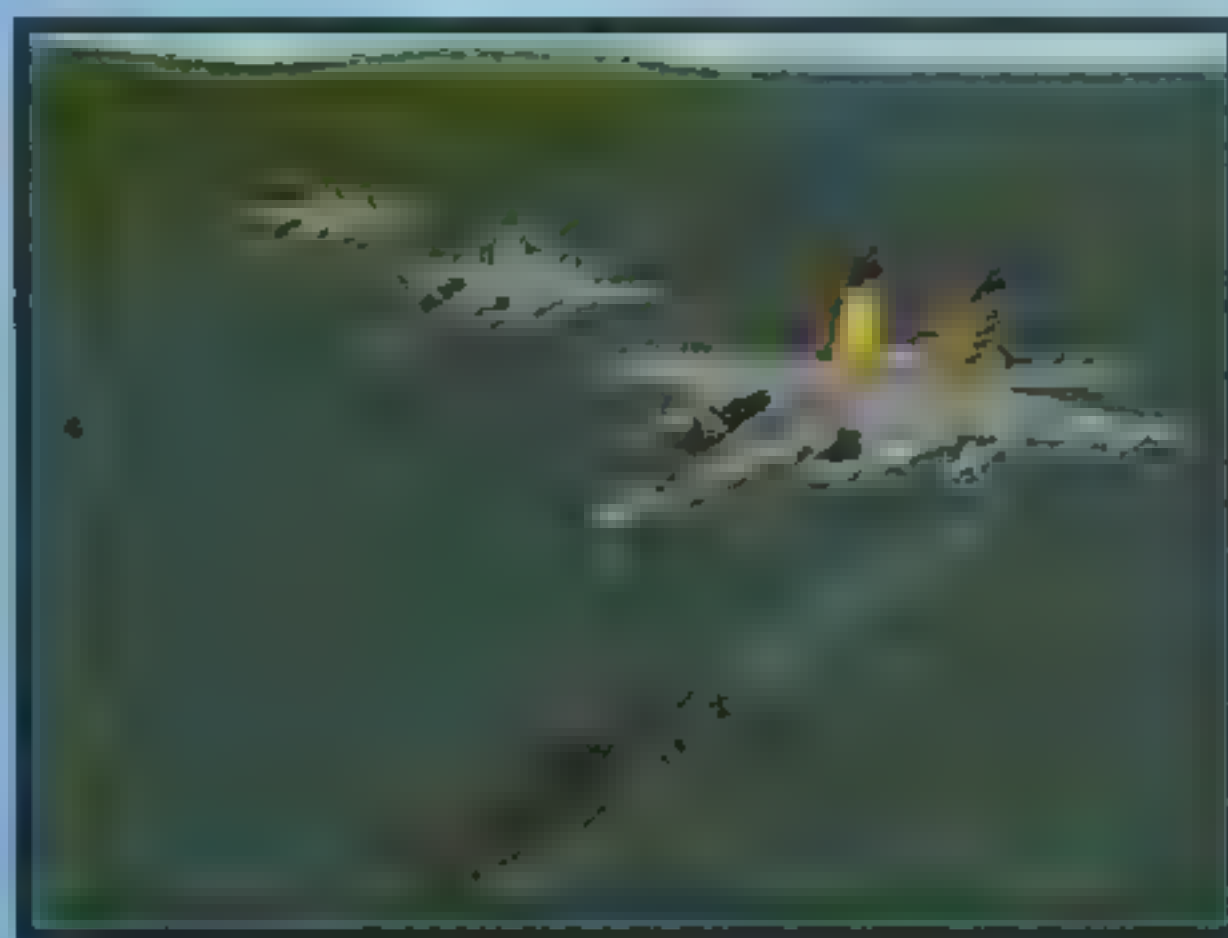
F/A-18 HORNET 3.0

misję sukcesem. Dobry pilot-gracz
musi wykazać się sprytem, reflek-
sem, zdrowym rozsądkiem i opano-
waniem interfejsu. Tu nie ma cudow-
nych radarów, które piszą na ekranie
MFD jaki samolot atakujemy; aby do-
wiedzieć się, czy to swój czy wróg,
należy uruchomić odpowiedni sys-
tem. Cele namierza się ciężko, utrud-
nia to jeszcze realistyczne działanie
radaru, który potrafi wroga zgubić.
Poza nami w powietrzu znajduje się
jeszcze kilka innych samolotów, które
również dybią na wrogie cele i naj-
częściej zdążą zaatakować je przed
nami. Włączenie radaru natychmiast

informuje wszelkie jednostki
przeciwnika o naszym poło-
żeniu. Turbulencje i podmu-
chy wiatru utrudniają celowa-
nie. Każdy rodzaj broni wy-
maga innego sposobu podej-
ścia do atakowanego celu,
co dla weteranów symulacji lotni-
czych nie jest niespodzianką. Maszy-
na zachowuje się bardzo realistycz-
nie, ale czułość sterów zmusza nas
do zachowania ciągłej uwagi.

CO WIDZIMY, CO SŁYSZYM?

Nie ma tu fantastycznych tekstur
i niesamowitych efektów 3D. Gra jest
„neowektorowa”, co wycho-
dzi jej na dobre. Na P133
bez akceleratora 3D engine
gry bez problemu „wykręca”
ponad 20 klatek na sekundę
w najwyższej (1024x768)
z dostępnych rozdzielczości.



Wszystkie obiekty na ekranie cieszą
masą detali. I nie przeszkadza to
wcale grze w uzyskaniu płynności
godnej platformy konsolowej.
W hi-res wrogie samoloty widać
z bardzo daleka, a na przelatujących
obok maszynach widać nawet, jakie
niosą rakiety! Jeżeli nie przeszkadza
ci brak tekstur, to engine można na-
zwać perfekcyjnym. Nie załamują się

żadne linie i nie ma żadnych „pułapek
przestrzennych” ani irytującego zwal-
niania, gdy ekran wyświetla więcej
detali. Wybuchy i dym wyglądają nie-
źle, podobnie efekt mgły, oddający
odległość od obiektu. Brak tekstur
pokrywa fenomenalnie generowany
i cieniowany teren. Odległe, widocz-
ne na horyzoncie góry osnuwają
mgły, a wszystkie obiekty rzucają cie-
nie. Gdy zapada mrok, każdy obiekt
zmienia swój kolor, natomiast lecąc
prosto w słońce trzeba mrużyć oczy.
Z kolei efekty dźwiękowe są na przy-
zwoitym poziomie, choć nie powalają
na ziemię. Najciekawsze są dialogi,
jakie prowadzą między sobą
piloci i operatorzy urządzeń
naziemnych.

NO I CO?

Uważam, że F/A-18 to je-
den z najlepszych symulato-
rów, mimo że nie ustanawia
nowych standardów. Twórcy
wrócili do korzeni, przypo-
mnieli sobie i nam, czemu na-
prawdę mają służyć gry i zna-
leźli wspianą kompromis

między miodnością a przyzwoitą
grafiką. Jest to jedna z niewielu gier,
która zapewnia maksimum prostej ra-
doci z latania.

LMK

Graphic Simulations

DYSTRYBUTOR PC - NIEZNANY CENA: -PO
PC DOS/WIN Min. 486 DX4/100, 8 MB RAM

OCENA: 7/10

SECRET SERVICE #47

41





Voxel Space 2. Od dawna używany w różnego rodzaju profesjonalnych symulatorach czy zastosowaniach geodezyjnych, cechujący się prostą formułą matematyczną, dzięki rozsądnemu podejściu programistów daje bombowe efekty. Dzięki niemu graficzna oprawa trzeciej odsłony COMANCHE jest naprawdę znakomita.

mu polepszeniu grafiki, wzrosły z niewiadomych powodów wymagania sprzętowe. W podobnym okresie ukazał się też symulator czołgu ARMORED FIST.

Podstawowa różnica techniczna to zwiększenie rozdzielczości. Do dyspozycji mamy pięć trybów graficznych (320x200, 320x240, 400x300, 640x400 i 640x480). W trybie 400x300 na P133 gra

spektrywy jego pilota. Na usprawiedliwienie twórców gry wspomnieć trzeba, że w 1992 roku rzeczywisty

Gdy pięć lat temu firma NOVALOGIC wydała pierwszą wersję COMANCHE (SS'17), gracze i krytycy jak jeden mąż piali z zachwytu nad tym nowatorskim tytułem. Główną tego przyczyną była rewelacyjna oprawa graficzna. Zastosowany po raz pierwszy w grze komputerowej system Voxel Space robił naprawdę olbrzymie wrażenie. Oczywiście za takie efekciarstwo płacono się wysokimi wymaganiami sprzętowymi (procesor 386DX i obowiązkowe 4 MB RAM!) – czyli ówczesny technologiczny high-end), ale takie rzeczy przerabiamy również w czasach dzisiejszych.

Najstarszy COMANCHE nie był niczym więcej, jak zwyczajną zręcznościówką osadzoną w realiach symulacji śmigłowca, widzianą z per-

śmigłowiec Comanche był tylko prototypem, a jego parametry były oczywiście utajnione.

Wydawało by się, że firma NOVALOGIC, posiadając tak duży potencjał twórczy, będzie kurą znoszącą złote jajka. Niestety, wszystkie pozostałe stworzone przez nich tytuły okazywały się kłapami, które wprowadziły firmę w głęboki dołek. Również wydany w roku 1995 pakiet WEREWOLF vs COMANCHE (SS'29), który zawierał wersję 2.0 tego słynnego zręcznościowego symulatora, nie przyniósł większej poprawy. Nie ma się jednak temu co dziwić, skoro po dodaniu możliwości grania za pośrednictwem sieci lokalnej lub kabla, a także nieznaczne-

ale to już zupełnie inna historia.

Trudna sytuacja z symulatorami oraz ogólna posucha w tej dziedzinie wpłynęła na panów z NOVALOGIC wyjątkowo twórczo. Ostatnia deska ratunku w postaci F-22 LIGHTNING 2 (SS'42) została przyjęta na rynku gier przychylnie i pozwoliła otrząsnąć się z dotychczasowych porażek. Jednakże prawdziwą odpowiedzią na pytanie: co będzie dalej z tą tak dobrze niegdyś zapowiadającą się firmą, okazał się wskrzeszony po raz drugi COMANCHE, który tym razem otrzymał numerki trzy.

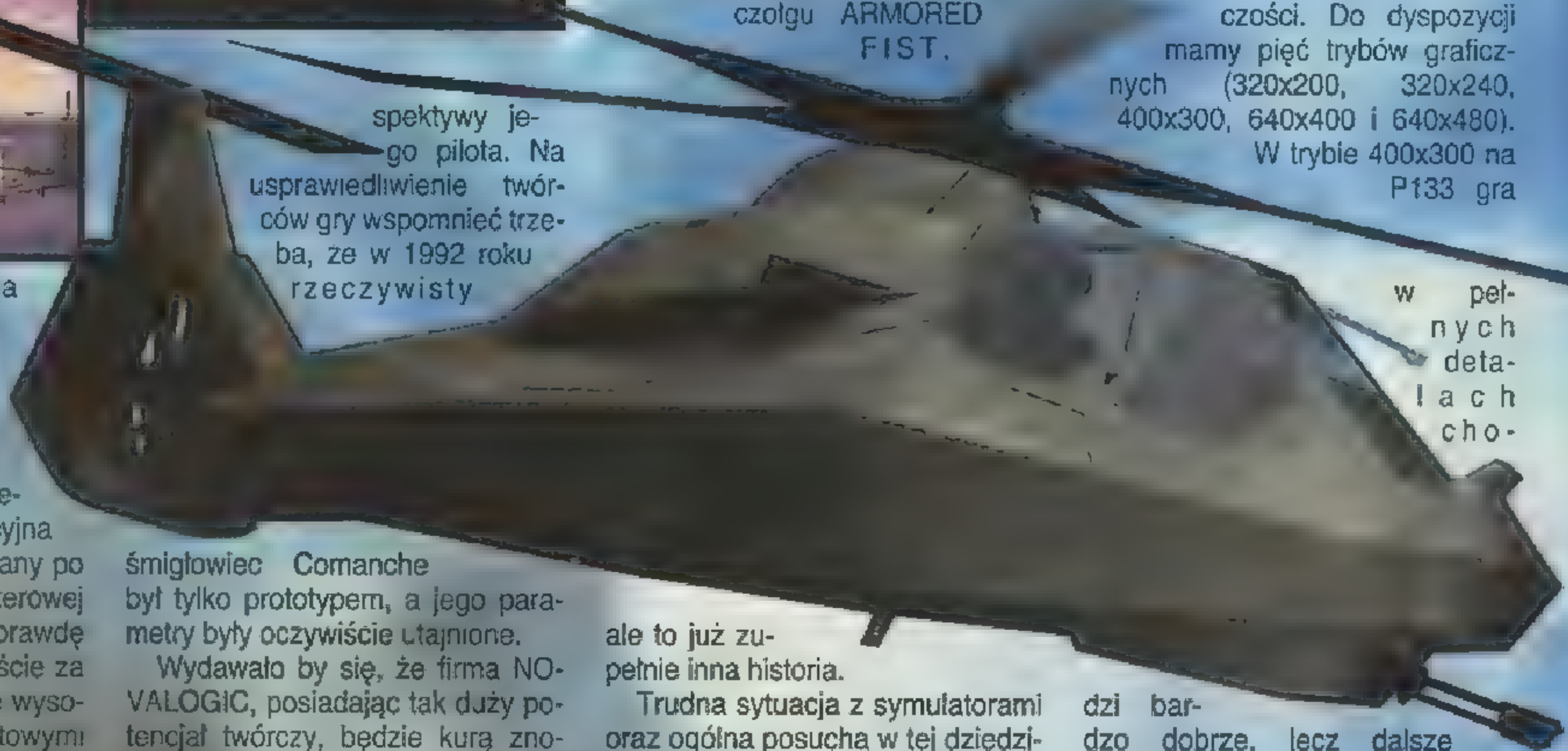
WOW... ALE GRAFIKA!

Dla potrzeb tej bardzo efektownej gry rozwinięto zastosowany w poprzednich wersjach, a także w ARMORED FIST (SS'20) wspomniany system Voxel Space, który zwie się od teraz po prostu

dzi bardzo dobrze, lecz dalsze zwiększanie rozdzielczości powoduje już czkawkę i zmusza do wyłączenia większości detali. Szkoda, że twórcy w dobie akceleratorów

rów 3D nie pomyśleli o możliwości odpalania programu pod Windows'95 i Direct-X. W ten sposób stracili np. możliwość skorzystania z mocy dopalaczy graficznych, chociaż może jeszcze ukaże się patch wykorzystujący możliwości kart typu Virge albo 3Dfx.

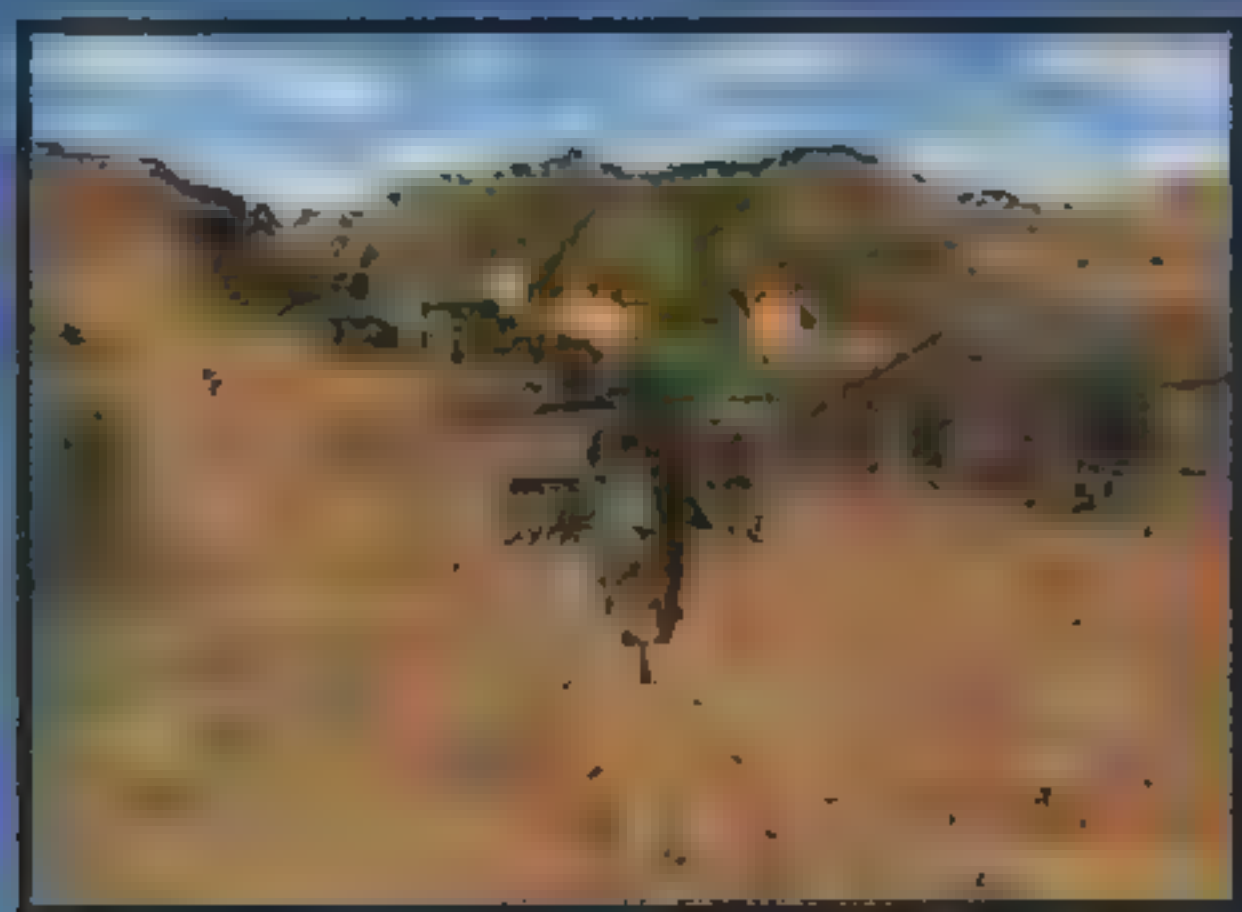
Doskonale dopracowany algorytm modelowania sprawia, że teren występujący w grze jest bardzo urozmaicony i prezentuje się nadzwyczaj okazale. Gracz przemierzać będzie różnorodne miejsca: od pustyni, przez łąki i pola, aż po mroźną Syberię. Jedyną wadą w tym punkcie to zdecydowanie zbyt mały obszar pola walki w poszczególnych miejscach. Wsparcie wrażenia wzrokowe



w pełnych detalach cho-



DEMO COPY DEMO COPY



są jeszcze dopełnione przez różnorodne budynki oraz sprzęt jeżdżący i latający. W tym wcieleniu gry są to w pełni teksturowane, trójwymiarowe obiekty.

Z REALIZMEM NA BAKIER

Mimo zapowiedzi, iż nowa wersja będzie dużo lepiej zrealizowaną sy-

na grę na tym poziomie technicznym, lot może odbywać się za pomocą zwykłego joysticka, jak i przy pomocy kombajnów typu Sidewinder 3D Pro. Przy czym zdecydowanie atrakcyjniejsza jest walka przy pomocy joy'ów wyposażonych w throttle (przepustnica) i rudder (drażek sterowy).

mapę własnej okolicy, a wtedy hulaj dusza na maksa. Ale przechodzenie kolejnych misji i tak może przynieść sporo satysfakcji. Poszczególne misje są wyjątkowo widowiskowe, na polu walki porusza się duża liczba pojazdów, budynki po bombardowaniu zapadają się, a zewsząd docho-



cić, aby nie zostać z gołym śmigłowcem i całą watahą wrogów.

PODSUMOWANKO

COMANCHE 3, mimo że zawiódł sympatyków symulacji przez duże S, to podobnie jak F-22 LIGHTNING 2 jest grą, której pominać nie wolno. Efektowna grafika przyciągnie rzesze starych, jak i nowych fanów tej serii. Bardzo mile widziane byłyby jeszcze dodatkowe misje, gdyż tych oryginalnych jest trochę za mało. Niedługo ukaże się także kontynuacja wspomnianego ARMORED FIST (piszemy o niej też w Rzucie Okiem), oparta oczywiście na Voxel Space 2, co definitywnie przechyli szalę na rynku symulacji na stronę NOVALOGIC. Poza tym będzie podobno można grać w sieciowym zespole: śmigłowiec plus czolg.

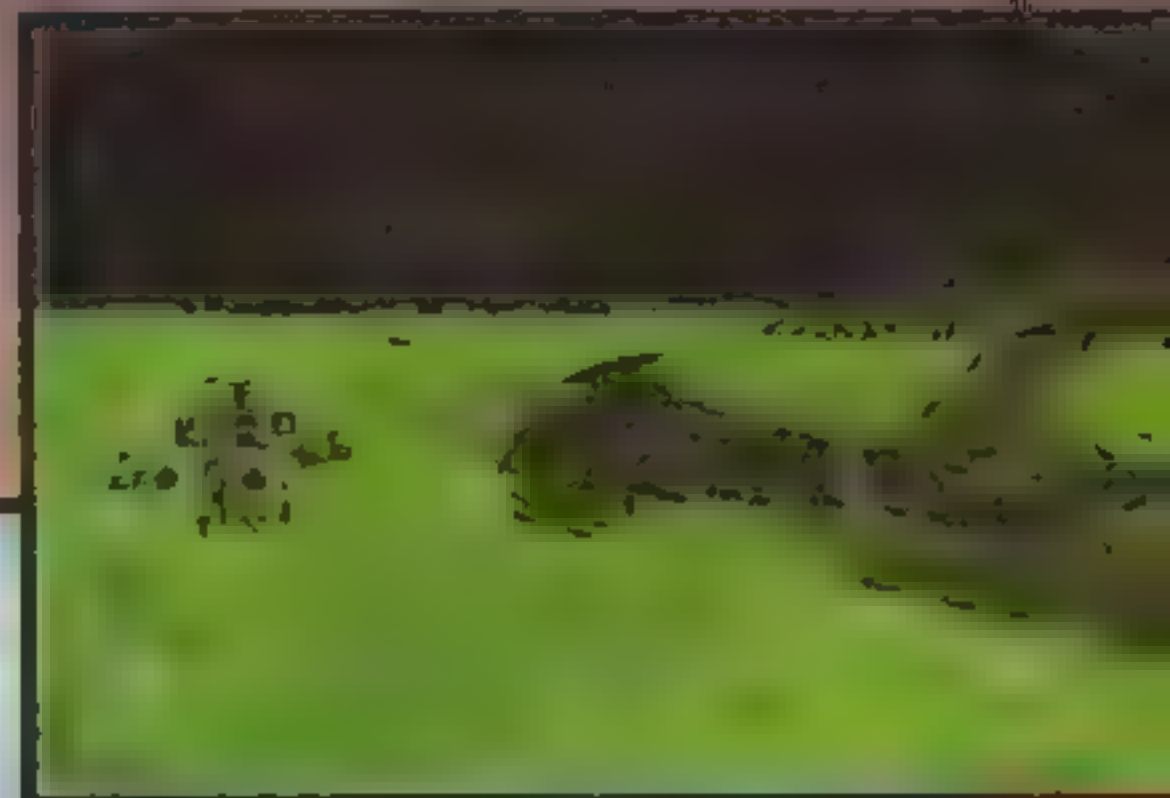
Miejmy także nadzieję, że NOVALOGIC weźmie sobie do serca uwagi graczy, którym marzy się ciut więcej realizmu i uderzy jeszcze mocniej w czwartą odstonie COMANCHE. Kto wie, może będzie to już niedługo...

Rif

Novalogic

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: -
PC DOS/WIN'95 Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 7/10



COMANCHE 3

mulacją śmigłowca, znów rozgrywka toczy się według standardowego schematu lansowanego przez NOVALOGIC, czyli „jak najwięcej zabawy przy niezbyt skomplikowanym modelu symulacji”. Powoduje to, że pod względem realizmu COMANCHE ma się np. do JANE'S APACHE LONGBOW tak, jak rodzina WING COMMANDER do symulatorów Star Wars spod znaku LUCASARTS. Oczywiście taki charakter gry sprawi, że zwolennicy realistycznych symulatorów zaczną się krzywić, ale ten zręcznościowy symulator śmigłowca im także może przynieść sporo satysfakcji.

Ku pokrzepieniu serc zwolenników realizmu podam, że wytrzymałość naszej maszynki nie jest już tak olbrzymią jak w poprzednim wcieleniu, gdzie trzeba było po raz kolejny uderzyć w skałę, by zakończyć lot. Teraz wystarczy lekko zahaczyć o drzewo. Oczywiście, żeby zabawa była jeszcze szybsza, udaną misję można, podobnie jak w F-22 LIGHTNING 2, zakończyć bez konieczności powrotu na macierzyste lotnisko, po prostu wciskając klawisz „E”. Choć stwierdzić należy, że lądowanie jest bardzo proste i nie wymaga skomplikowanych wygibasów.

Grać można oczywiście nie tylko samemu, ale i z kolegami w sieci, za pośrednictwem modemu, jak i zwykłego kabla szeregowego. W wiadomy sposób uatrakcyjniła to rozgrywkę i wydłuża czas spędzony przy tym programie. Jak przystało

WITAMY W GRIFFON SQUADRON

Kariera pilota śmigłowca Comanche jest bardzo barwna, ale i trudna. Dlatego też gracz nie zaprawiony w bojach powinien poznać zasady pilotażu, uczestnicząc w sześciu misjach treningowych. Mają one na celu zahartowanie rekruta w trudnych warunkach bojowych i toczyć się będą od Fortu Rucker w Alabamie, aż po Fort Wainwright na Alasce. Po ich zakończeniu uzyskuje się statut członka elitarniej amerykańskiej jednostki Comanchów, Griffon Squadron. W jej szeregach będziesz mógł wziąć udział w czterech fikcyjnych konfliktach zbrojnych. Toczy się one kolejno: na Ukrainie, na Syberii, na Kubie i przy granicy iracko-jordańskiej. No cóż, na razie są to konflikty tylko fikcyjne, ale jak mawiał ktoś dawno temu: „zawsze w ruchu jest przyszłość”, więc nigdy nie wiadomo...

Cztery kampanie po osiem misji wystarczają, niestety, na bardzo krótko i dlatego aż się prosi o dołączenie edytora misji. Wówczas gra zyskałaby wiele ciekawych możliwości, np. gracze mogliby stworzyć





Gra TIMELAPSE wprowadza nas w świat starożytnych kultur. Podążając śladami naszego przyjaciela, archeologa, możemy odbyć podróż zarówno do legendarnej Atlantydy, jak i do starożytnego Egiptu czy kraju Majów. Jest to możliwe, dzięki odkryciu przez profesora na Wyspie Wielkanocnej maszyny do przenoszenia się w czasie. Korzystając z wehikułu, musimy zebrać dowody potwierdzające teorię o wspólnym pochodzeniu tych kultur oraz pomóc profesorowi wydostać się z pułapki maszyny czasu. W końcu możemy poznać zaskakujące wyjaśnienie wydarzeń, które miały miejsce wieki temu.

Gra zapewne spodoba się miłośnikom kultur starożytnego Egiptu. Pozostałych na pewno wciągnie ciekawy scenariusz, bo w końcu któż z nas nie chciałby zabawić się w odkrywcę dawnych tajemnic? Sam scenariusz to jednak w przygodówkach dopiero połowa sukcesu, ważne są także ciekawe i przyjemne w rozwiązywaniu zagadki.

W TIMELAPSE dominują głównie zagadki logiczne. Niektóre z nich są dość proste, inne wymagają niezłego

TIME LAPSE

ANCIENT CIVILIZATIONS

tłumania głowy i spostrzegawczości, gdyż większość wskazówek łatwo przeoczyć lub uznać za nic nie znaczące dekoracje. Czasami zdarzają się niestety zadania, które wymagają wyłącznie klikania przyciskiem myszy i anielskiej cierpliwości. Na szczęście

mogą być głosy duchów, ale te również niezbyt często się odzywają. Taka sterylność gry po dłuższym czasie zaczyna po prostu denerwować.

Akcja widziana jest oczami głównego bohatera, z czym spotkaliśmy się już w wielu znanych przygodówkach, jak np. w MYST (opis w SS'19), czy legendarnym 7TH GUEST (opis w SS'14). Nienajlepszy sterownik utrudnia trochę poruszanie się po przedstawionym świecie, dopiero po jego opanowaniu można w pełni wczuć się w postać, co jest dużą zaletą gry. Moim zdaniem twórcy TIMELAPSE położyli duży nacisk na umożliwienie jak najdokładniejszego odczuwania wydarzeń mających miejsce w grze. Naszym celem nie jest odszukiwanie coraz to nowych przedmiotów i używanie ich w najbardziej niesamowity sposób, lecz wysiłanie szarych komórek przy rozwiązywaniu coraz bardziej skomplikowanych zagadek logicznych. Z tego powodu w TIMELAPSE jednorazowo można mieć tylko jeden przedmiot. Ponadto, aby go użyć, nie wystarczy po prostu na nim kliknąć, tylko użyć zgodnie z przeznaczeniem np. jeżeli chcemy zapalić zapalniczkę to musimy nią szybko

potrzebować o draskę, zupełnie jak w rzeczywistej kuchni. Wszystko wydaje się starannie przemyślane i w rezultacie otrzymujemy produkt wyróżniający się spośród przygodówek, w których nie wczuwamy się w prowadzonego bohatera. Wymarzonym

dotychczas do takiej gry mógłby być hełm wirtualny. Z drugiej jednak strony zmuszeni jesteśmy do żmudnego wykonywania najprostszych czynności,

często zbędnych. Ocena takiego rozwiązania zależy oczywiście głównie od upodobań gracza.

TIMELAPSE posiada liczne walory poznawczo-edukacyjne. Zadbano o staranne odzwierciedlenie realiów przedstawianych kultur. Bardzo ciekawe wiadomości dotyczące wierzeń, stosunków społecznych, czy nawet życia codziennego znajdują się w dzienniku profesora. Normalnie może nie zwrócilibyśmy na nie uwagi, ale w poszukiwaniu drogocennych wskazówek czytamy je tak często, że w końcu coś w głowie zostaje.

Oprawa graficzna reprezentuje przeciętny poziom, ale wykonanie niektórych lokacji zapiera dech w piersiach. Na mnie największe wrażenie zrobiła scenografia świątyni Majów. Również muzyka, która, muszę przyznać, przez

znaczoną część gry jest dosyć monotonna, potrafi czasem pozytywnie zaskoczyć. Monotonia ta zdaje się przygotowywać na takie momenty, jak wizyta w potudniowoamerykańskiej jaskini. Motywy muzyczne po wkroczeniu do jej czeluści są czymś w rodzaju połączenia klimatu „Dead Can Dance” z kompozycjami „Deep Forest”. Prawdę mówiąc siedziałam wtedy przed komputerem dobrych parę minut i tylko słuchałam.

Grze można zarzucić wolne tempo i małą dynamikę. Czasami bardzo dokuczają brak innych postaci – całkowitą sterylność. Wprawdzie bezludność jest częścią zawiązania fabuły akcji, to małej ilości przedstawicieli fauny nie da się już niczym wytłumaczyć. Wygląda to tak, jakby twórcom gry nie starczyło czasu i pomysłowości na wypełnienie stworzonego świata istotami żywymi. Znacznie obniża to atrakcyjność gry. Są również poważniejsze niedociągnięcia. Wszystkie poprzestawiane przedmioty wracają na swoje pierwotne miejsce po zwykłym odwróceniu się. Rzeczy, których się pozbedzieliśmy, również wrócą na miejsce, w którym je znaleźliśmy. Oba te niedociągnięcia sprawiają, że gra traci na realizmie.

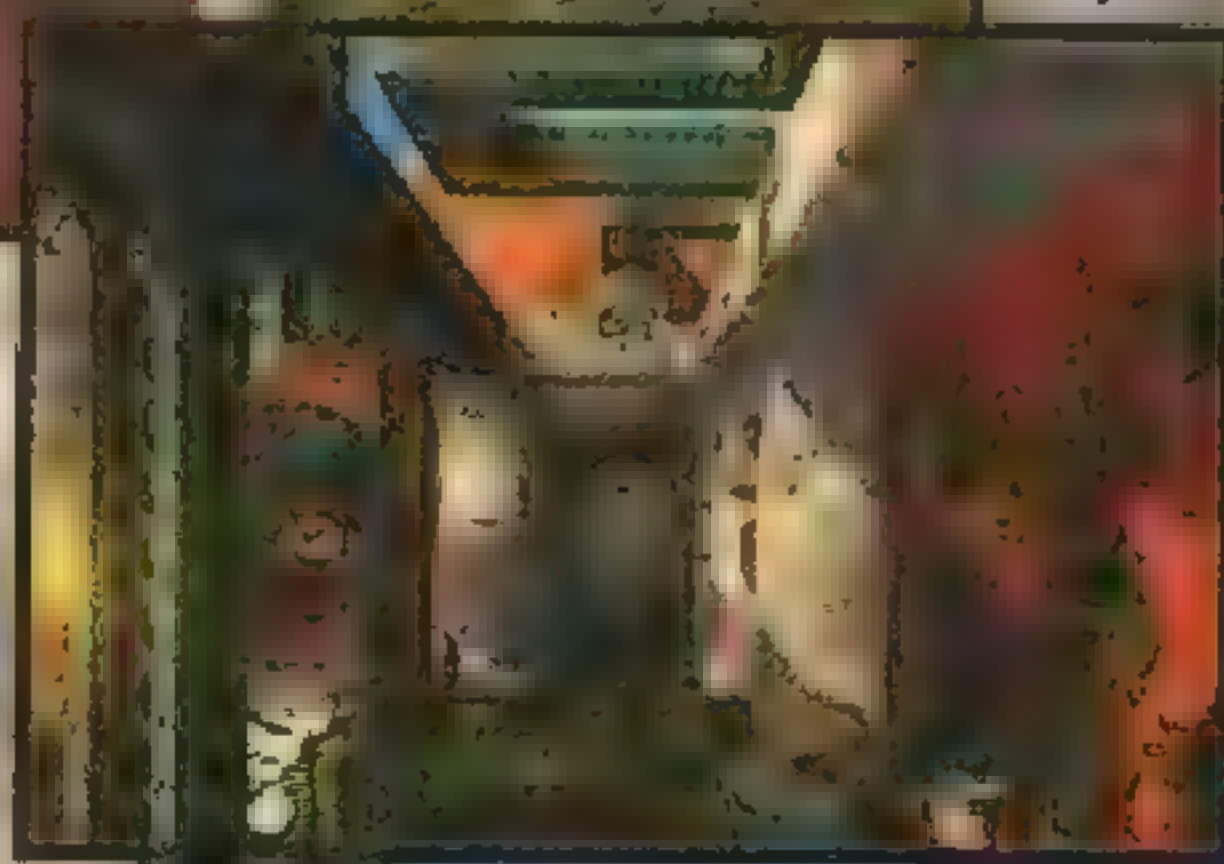
Minusem są niedociągnięcia w algorytmach odpowiedzialnych za umiejscowienie przedmiotów. Plusem intrygujący scenariusz i zagadki oraz osadzenie fabuły w czasach starożytnych cywilizacji. Nie wiem jednak, czy wszystkim przypadną do gustu zagadki, które trzeba rozwiązywać. Monotonia tamigłówek spowodowała, że miałam ochotę zakończyć zabawę. Jeżeli ktoś lubi wysilać się przy grze, myśląc, myśląc, myśląc i jeszcze raz myśląc, to jest to gra w sam raz dla niego, a cztery kompaktki zapewnią długie godziny zabawy. Nie polecam jednak tej gry osobom, które chcą się po prostu rozerwać. Bo jaki sens ma granie, które nie sprawia przyjemności?

Krupik

GTE Entertainment

DYSTRYBUTOR PC - TECHLAND CENA: 14500
PC WIN'95 Min. 485 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 4/10



INFORMATION INTERNATIONAL

VOL. CXXXIV NO.73 MONDAY, APRIL 22, 2058

ATLANTIS' MYTH BECOMES REALITY

Team Finds Drowned City and People!

Various technologies, some which are yet unknown.

"There are several humanoid, a some sort of preservation cells," said

Crystaline Archway

The 21st century "It's Atlantis I know it," claims Dr. Len Schwert, longtime supporter of the lost city theory.

The research team scoured into the drowned structure and found it to be a self-sustaining habitat, but with no

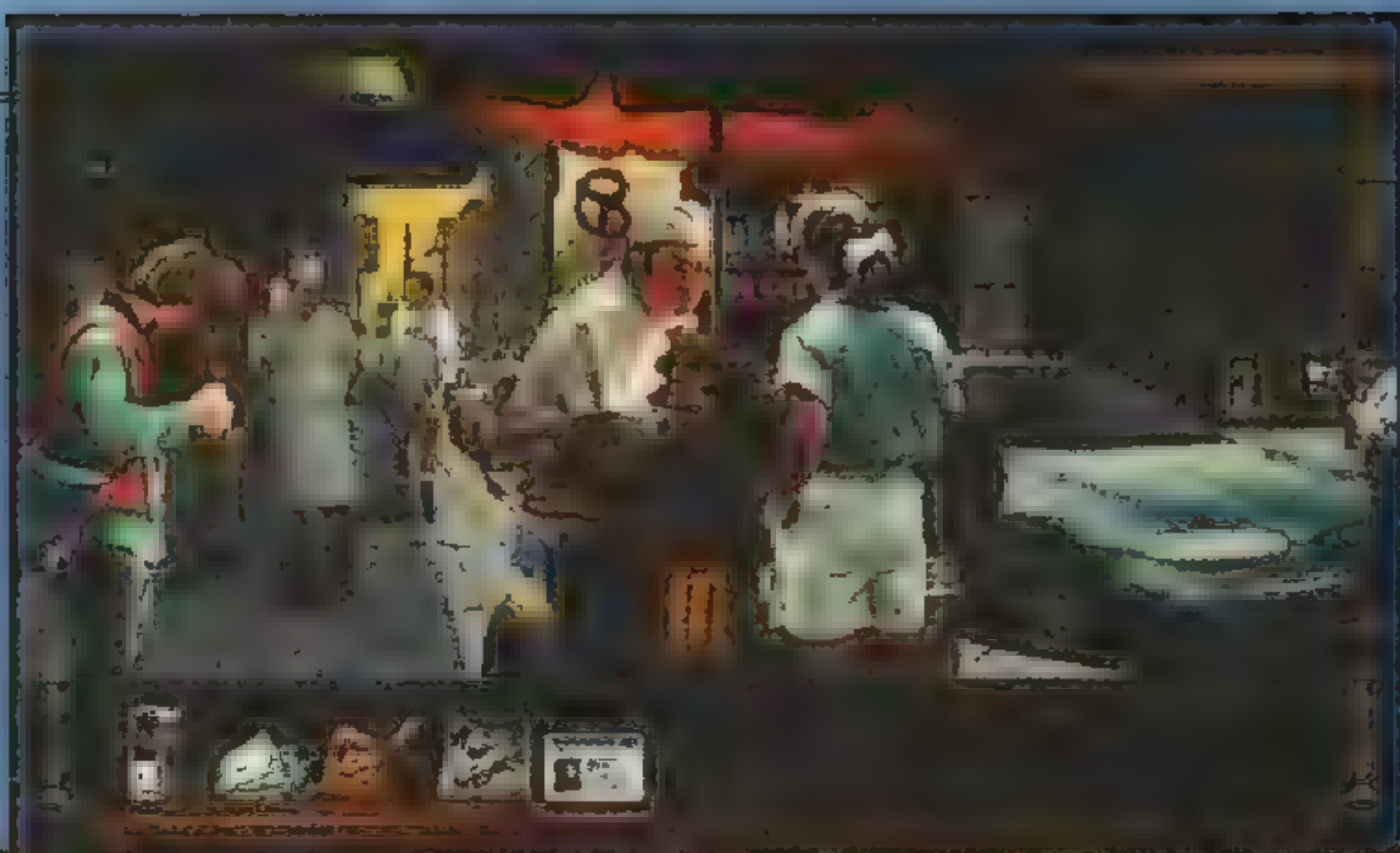
Drowned Self-sustaining Habitat

April 22, 2058 A multinational research team has found a drowned city

nie jest ich dużo. W rozwiązywaniu zagadek ma nam pomóc znaleziony

DEMO - CD'44

DEMO - CD'44

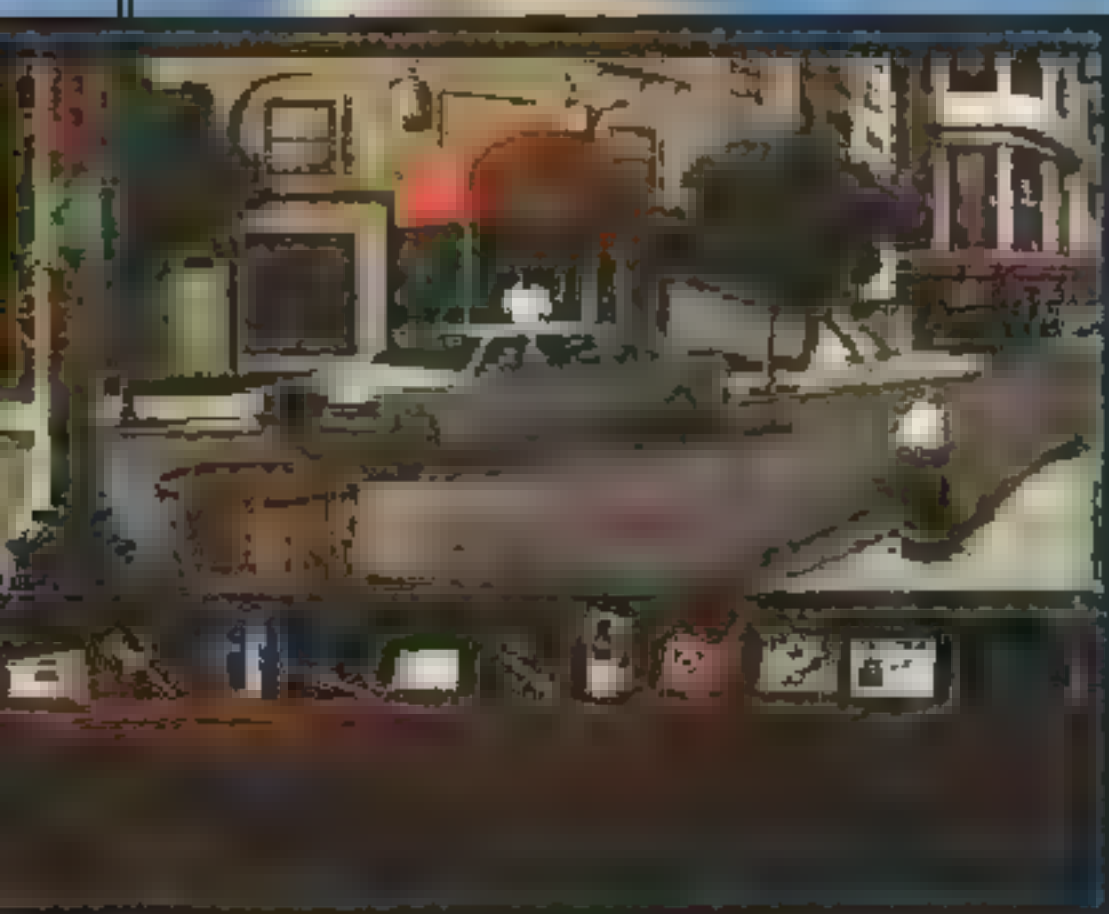


zapowiadają dłuższego zauroczenia tą grą. Intro i początkowe screeny nie oddają tego, co kryje się w jej wnętrzu. To mogą wyczuć tylko zagorzali fani produkcji LEGEND ENTERTAINMENT. Gra roznieca prawdziwe emocje dopiero po jakichś dwóch, trzech godzinach grania. Kiedy już nauczymy się rozróżniać to, co jest istotne dla rozwoju fabuły, od całej wspaniałej reszty, możemy zacząć rozkoszować się humorem i polotem autorów scenariusza. Licz-

w rezultacie zdobyć coś innego, natrafiamy też na typowe łamigłówki. Począwszy od całkiem trudnych zagadek słownych, kończymy na układankach zbliżonych charakterem do tych z 7TH GUEST. Taka różnorodność w połączeniu z ciekawymi, rozbudowanymi możliwościami dialogowymi, powinna usatysfakcjonować każdego.

Gra przyjemnie zaskakuje ładną i wyraźną grafiką. Mnogość przedmiotów z jakimi można coś zrobić

Oj, dawno nie było już gierki z takimi superackimi sklepami!!!



CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON

(lub zazwyczaj – jedynie próbować) i swoboda obracania się wokół własnej osi w każdym z pomieszczeń daje wrażenie niemal w pełni trójwymiarowej rzeczywistości. Interfejs został dostosowany do wymagań leniwych graczy i już nie trzeba klikać na kilkudziesięciu słowach przy próbach

CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON oparty został na motywach książki Spidera Robinsona. Os fabuły kręci się wokół tytułowego salonu – miejsca, gdzie spotykają się ludzie i nie tylko. Salon jest jednak jedynie bazą wypadową naszego bohatera – Jake Stonebendera. Podróże w czasie i przestrzeni są esencją tej gry. Ta bowiem dzieli się na podrozdziały, w których przenosić się będziemy z jednego krańca świata na drugi, a dzięki pomocy Jane z Czasowej Policji – również z teraźniejszości do przeszłości i przyszłości. Proste i logiczne. Nie należy przy tym zapominać, że z każdą zmianą miejsca pobytu wiąże się jakieś konkretne zadanie sprowadzające się pozornie tylko do odbycia rozmowy z jakąś osobą. Nie ma jednak szans na proste rozwiązanie sprawy – osoby, których poszukujemy są albo niedostępne, albo nie mają ochoty współpracować. A to prowadzi zazwyczaj do kolejnych podróży. Jeśli więc macie ochotę na parę niekontrolowanych rzutów po świecie, to koniecznie zajrzyjcie do Salonu Callahana.

Czasami zdarza się, że gra zachwyca od pierwszego spojrzenia. Na przykład – widzisz screeny z jakiejś zapowiedzi i od razu wiesz, że to jest to. Czujesz, że twoja egzystencja miała pewien jasno określony cel, który sprecyzował się dopiero teraz. Od tej pory zaczyna się okres oczekiwania. W środku nocy budzisz się zły potem w momencie, kiedy lśniące pudełko z grą właśnie ma trafić w twe drżące ręce. Zaczynasz zaniedbywać szkołę, a jedynym celem staje się wynajdywanie jakichkolwiek informacji na temat zapowiedzianego tytułu. Kiedy wreszcie nadchodzi czas spełnienia, twój umysł trawi wysoka gorączka, a spocone dłonie kurczowo zaciskają się na wymiętych banknotach, gdy stoisz przed sklepem o czwartej nad ranem, oczekując na otwarcie. Po sześciu godzinach, nie pamiętając niczego, co działo się przez ostatnie parę tygodni, wczługujesz się do domu i odpalasz to, co przez najbliższych parę miesięcy będzie wyznaczało rytm twego życia.

Pierwsze kontakty z CALLAHANEM nie

nie nawiązania do słynnych produkcji filmowych (w tym do X-Files), gry słowne i wyszydzanie konwencji, jakie zaserwowano nam w CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON, są prawdziwą uczcą dla osób nieźle znających język angielski. Już od dłuższego czasu nie zdarzyło mi się uczestniczyć w grze mającej tyle uroku i dającej taką satysfakcję w miarę popychania akcji do przodu. Chociaż słowo „popychanie” wydaje się zbyt pejoratywne.

Gra nie jest może zbyt prosta, ale nie natrafisz tutaj na wydumane pomysły znane z innych przygodówek. Co ciekawe – oprócz złożo-

stworzenia z nich poleceń zrozumiałych dla komputera. Wszystko robimy jak w Windows – miaskamy myszą na przedmiocie i wyświetla się lista dostępnych opcji. Bardzo prosto, lekko i przyjemnie.

CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON urzeka. To gra, w którą naprawdę, ale to naprawdę warto zagrać. I to nie jest tylko moje zdanie.

Banana Split

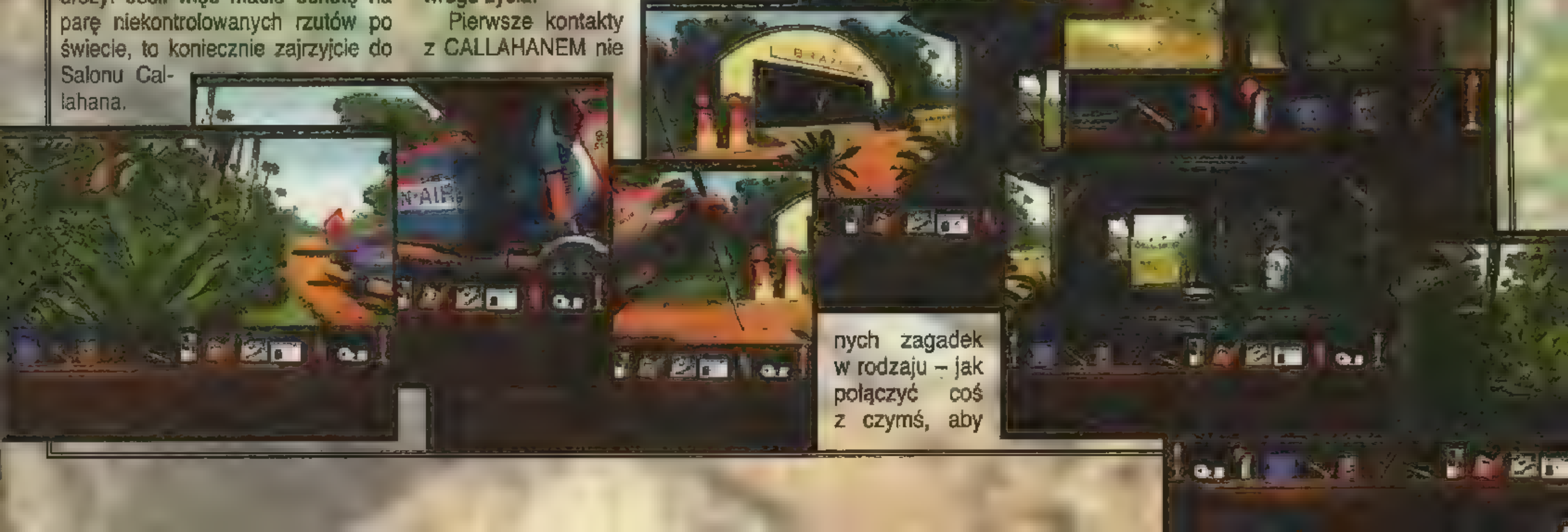
Legend Entertainment

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: -99

TYTUŁ WYDAWCA PL – NIEZNANY

PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 8/10



nych zagadek w rodzaju – jak połączyć coś z czymś, aby



Po drugie – muzyka. Bardzo przyjemne utwory służą jako podkład rozgrywki i jako kawalki nagrane przez zespół stanowią część zagadek. Podkłady w poszczególnych pomieszczeniach są bardzo udane, ale najciekawiej przedstawia się sytuacja z teledyskami Trip Cyclone. Po krótkim czasie błądzenia po miasteczku natkniesz się gracz na porozstawiane tu i ówdzie telewizory. Będziesz mógł w nich obejrzeć teledyski (na początku tylko ich fragmenty) zespołu kryjące w sobie podpowiedzi do zagadek występujących w grze. Podpowiedzi zawiera tak strona wizualna, jak i dźwiękowa utworów. Brzmi to groźnie, ale w rzeczywistości podpowiedzi są dosyć oczywiste. Dla znających język angielski naturalnie.

Koszule miał mokra od potu, choć wieczorne powiekrze było dość chłodne. W miasteczku panowała niepokojąca cisza. Nawet jak na tak odległą osadę brak ludzi dawał do myślenia. Nikt nie przeżywał ulicą, nigdzie nie trzaskały drzwi, do uszu nie docierały żadne dźwięki. Prerażony jeszcze raz spojrzął na wlot kanionu, przez który wjechał do tego przeklętego miasteczka. Jego wąska gardziel, jedyna droga prowadząca do miasta, była teraz przysypana lawiną kamieni.

Obrócił się na pięcie i w nagłym przypiwie odwagi skierował w stronę najbliższych zabudowań. Jego wzrok szybko przykuła witryna kawiarni. Podbiegł do drzwi i szarpnął za klamkę. Ustąpiła bez trudu. Znalazł się we wnętrzu bardzo przytulnego, ciepłego, pustego lokalu. Z rozpaczą powiodł wzrokiem po wnętrzu pomieszczenia, gdy przeszył go nagły, swirujący dźwięk. Skulił się jakby w oczekiwaniu na cios. Dźwięk powtórzył się. Telefon! Gdzieś na zapleczu dzwonił telefon! Odetchnął z ulgą i rzucił się w stronę aparatu. Już miał chwycić słuchawkę, kiedy włączyła się automatyczna sekretarka. W ostatniej chwili powstrzymał się od jej włączenia.

czenia. Po raz pierwszy usłyszał ten głos – tak zimny, nie-ludzki i zły, że zaczął żałować wejścia do lokalu Pearl. Żałować, że w ogóle przyjechał do tej zaległej miejsciny.

Jednak nie sam ton tego chrapliwego, dobiegającego jakby z czeluści piekielnych głosu przeraził go najbardziej. Najstraszniejsze były bowiem słowa – skierowane do jedynej osoby jaka była teraz w mieście Cyclone. Słowa skierowane do niego.

POCZUŁEM DRESZCZE

Grupa Trip Cyclone wygrała lokalny konkurs dla talentów rockowych. Sukces nie zamącił w głowach młodym muzykom, którzy szybko zaczęli szukać nowych sposobów na zaspokojenie swoich artystycznych ambicji. Świetnym polem do opisu miał się okazać nadchodzący konkurs organizowany przez stację telewizyjną RokTV na najlepszy teledysk. Zespół zwinął więc manatki, zapakował się do mikrobusu i ruszył do małej mie-

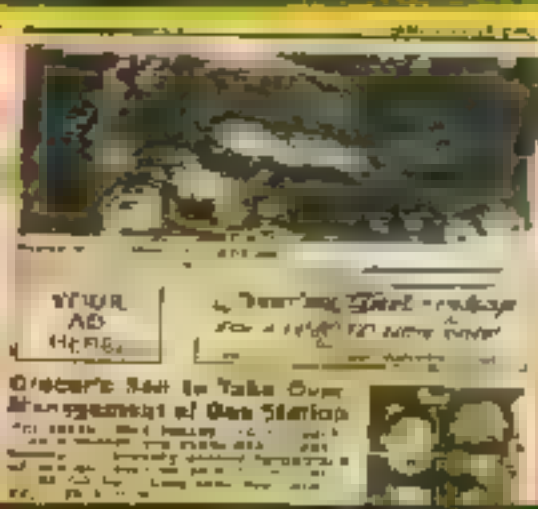
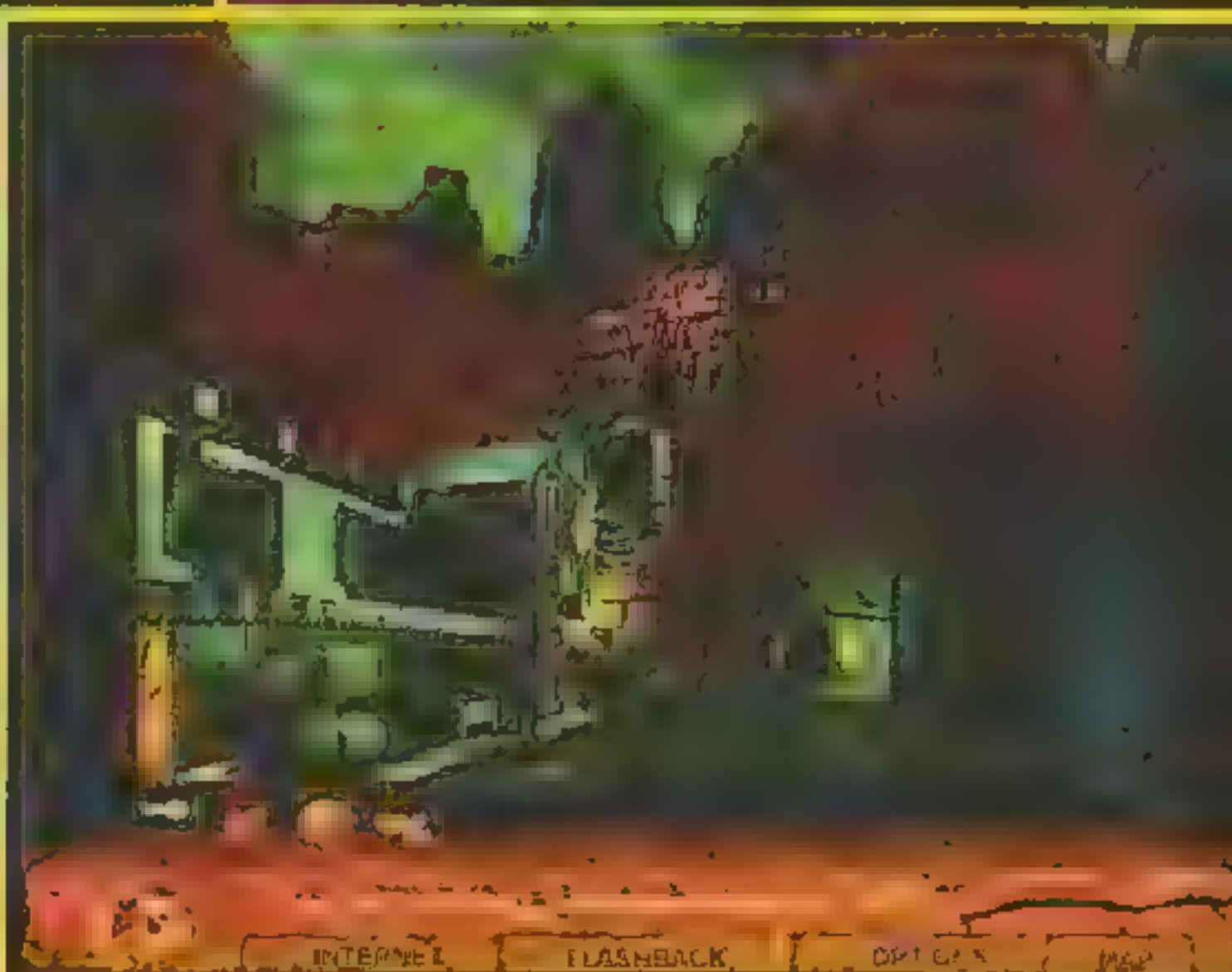
sciny gdzieś na południu Stanów. Na miejscu mieli zamiar nakręcić parę hitów oraz zarobić trochę grosza. Twoja rola, gracz, zaczyna się w momencie, gdy zaniepokojony brakiem wieści od kumpli z zespołu przybyłeś do Cyclone zobaczyć co się dzieje. I już tak łatwo stąd nie wyjedziesz.

SHIVERS 2 oferuje graczemu bardzo wiele. Jest to naprawdę ciekawa przygodówka z dużą ilością nierównych (tzn. łatwiejszych i trudniejszych) łamigłówek do rozwiązania. Ale po kolei.

Po pierwsze, część druga SHIVERS ma się do pierwszej tak, jak PHANTASMAGORIA 1 do 2. Czyli nie, jak Oprócz tytułu oczywiście (wiem – w tej chwili zagorzał wielbiciele obu PHANTASMów, wskazując na podobny interfejs, podobne wykorzystywanie lustek i łączenie przedmiotów w obu częściach ulubionego tytułu, ale powtarzam – tak naprawdę ten sam jest jedynie tytuł). Bohater jest inny, fabuła jest inna, zagadki są inne, klimat jest inny. I co najważniejsze – wszystkie zmiany wychodzą grze na lepsze!

PROSZĘ O...

Patrząc na wspomniane poczuć, które gracz może w grach first person i w 3D patrzeć możemy zobaczyć przed sobą, chociaż już co najmniej oferuje możliwość poruszania się po całej okolicy i dookoła obracania się wokół własnej osi (patrz GOOSEBUMPS i CALLAHAN'S CROSBTIE SALON). Podobnie ma się rzecz w przypadku SHIVERS 2. Jednak programiści z SHIVERS poszli o krok do przodu. Patrzeć możemy nie tylko w lewo i w prawo, ale też do góry i dołu. W ten sposób niektóre elementy krajobrazu czy pomieszczeń są poza naszym polem widzenia dopóki nie zadrzemy głowy do góry albo nie spuścimy jej w dół. Takie poszerzenie horyzontu nie tylko daje duże poczucie swobody (o czym już mówiłem), lecz także czyni grę bardziej realną.



Realne są też problemy z jakimi (jak się stopniowo będziemy dowiadywać) borykali się mieszkańcy Cyclone. Małe miasteczka i małe społeczności rządzą się swoimi własnymi zasadami. Hermetyczne warunki doprowadzają do tego, że wszyscy znają wszystkich, nikt nie jest w stanie utrzymać żadnej tajemnicy, a problem jednego mieszkańca bardzo szybko staje się udziałem całego miasteczka. W miarę zwiedzania opuszczonego Cyclone źródłem informacji o mieszkańcach będą wycinki z gazet, pamiętniki, dzienniki, listy, książki ra-

zem dla osób nie mających nerwów do łamigłówek i zabaw w rodzaje: przesuwanie klocków na tablicy) to możliwość automatycznego rozwiązania problemu z jakim właśnie się męczymy. Nie musimy przypominać jak niezwykle nieetyczne jest takie rozwiązanie, ale co tam. Niewątpliwie skraca to i upraszcza rozgrywkę, ale niektóre zagadki są naprawdę trudne. Wszystko zależy od ciebie, graczu, bo stosując metodę rozwiązywania każdej trudniejszej zagadki automatycznie, SHIVERS 2 staje się po prostu kaszka z mlekiem.

Właśnie w SHIVERS 2. Jeśli tak, to możecie włączyć się do jego gry. Teraz śledzicie grę osoby do której weszliście i w każdej chwili możecie nawiązać z nią konwersację. Co prawda nie jest to może DIABLO, bo nie uczestniczycie wtedy w rozgrywce fizycznie, ale w drodze takiej rozmowy można wymienić cenne uwagi z innymi graczami. Nie żeby była to jakaś rewolucja, ale zawsze namiastka trybu Multiplayer w przygodówce...

Widać, że przy produkcji SHIVERS 2 firma postarała się o wprowadzenie dużej liczby udogodnień i ulepszeń.

Sierra

DYSTRYBUTOR PC - NIEZNANY CENA -
TERMIN WYSZKĄPIENIA PL - NIEZNANY
PC WIN 95/3.1 MIN. 486 DX2/66, 12 MB RAM

OCENA: 7/10

uniknąć wsadzania postaci ludzkich do gry, a jeżeli już, to zminimalizuje częstotliwość ich występowania) możliwość trzymania tylko dwunastu przedmiotów w kieszeni (choć fakt, że w SHIVERS można było trzymać tylko jeden) oraz to, że niektóre zagadki są zbyt głupie (ale wtedy można je automatycznie rozwiązać).

Jak widać, wady SHIVERS 2 są nieistotne i możecie z powodzeniem sięgnąć po grę, która zaintryguje was na kilka długich wieczorów. Chociaż szczerze mówiąc, lepiej byłoby gdybyście grali w nocy - przekonajcie się sami...

Banana Split

SHIVERS 2

HARVEST OF SOULS

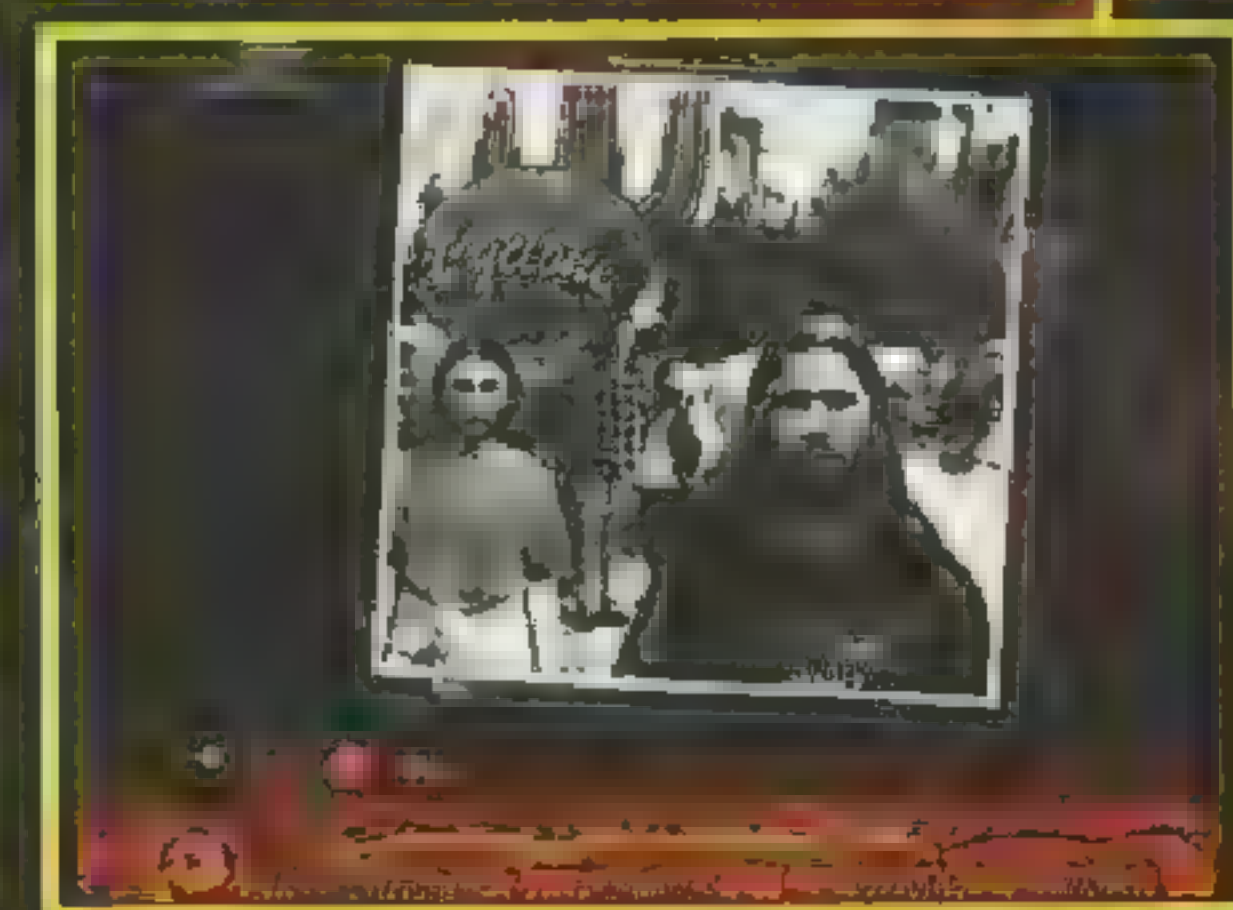
chunkowe oraz wiadomości nagrane na automatyczne sekretarki (znajdujące się w każdym niemal domu). Z nich to stopniowo uda się zbudować obraz z pozoru spokojnego i cichego miasteczka będącego w rzeczywistości ogniskiem nienawiści, namiętności i zdrady. Jednak pomimo tego, że poznawanie losów mieszkańców Cyclone jest ciekawe (choć szczególnie na początku, bardzo zagniatwane) to na pierwszy plan wyłania się odnajdywanie Bahos i przechoszenie ich na ołtarz znajdujący się w jaskiniach kanionu. Tylko bowiem odnalezienie dwunastu pałeczek spowoduje uwolnienie Twoich przyjaciół.

Czas odpowiedzieć na pytanie, co stało się z członkami obiecującej grupy Trip Cyclone. Zostali oni porwani przez Darkclouda. Do samego końca nie wiadomo kim jest, ale fakt, że Cyclone jest położone obok starożytnego grobowca Indian, daje pewne wskazówki. A propos Indian - do SHIVERS 2 nie omieszkało dorzucić kilku faktów z zakresu ufologii. Mówi wam coś nazwa Anasazi?

JESZCZE

SIERRA postanowiła pójść na rękę początkującym amatorom przygodówek. Przede wszystkim wprowadzona została możliwość uruchomienia „gorącego kursora”. „Gorący kursor” to taki, który w momencie najechania na dowolny przedmiot interaktywny (taki, który możemy podnieść, użyć albo obejrzeć) zmienia kształt sygnalizując taką możliwość. Jest to prawdopodobnie związane z krytyką braku takiego urządzonek przy LIGHTHOUSE (opis w SS 43). Teraz mamy jednak możliwość ustalenia, czy chcemy aby to udogodnienie było włączone czy też nie. Drugie ułatwienie (tym ra-

Bardzo wygodna jest też mapa miasta, jaką cały czas mamy przy sobie. Na początku możemy ją tylko oglądać, ale w miarę jak odwiedzamy

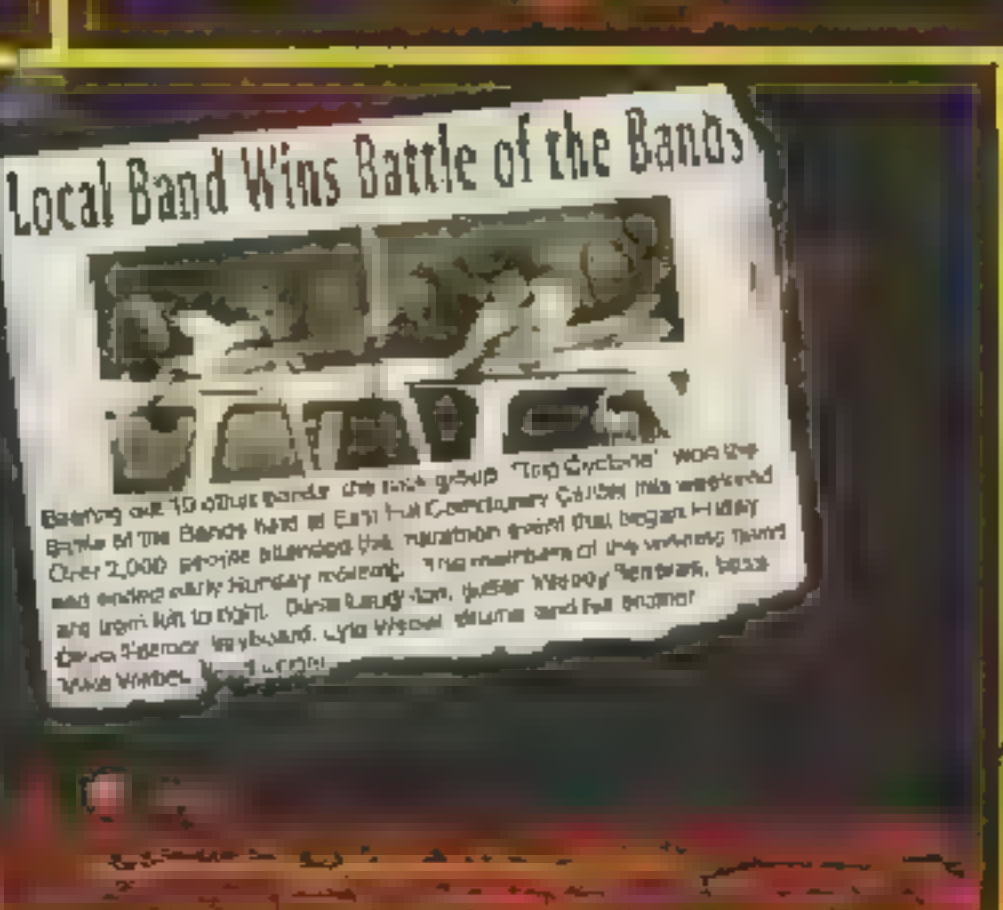
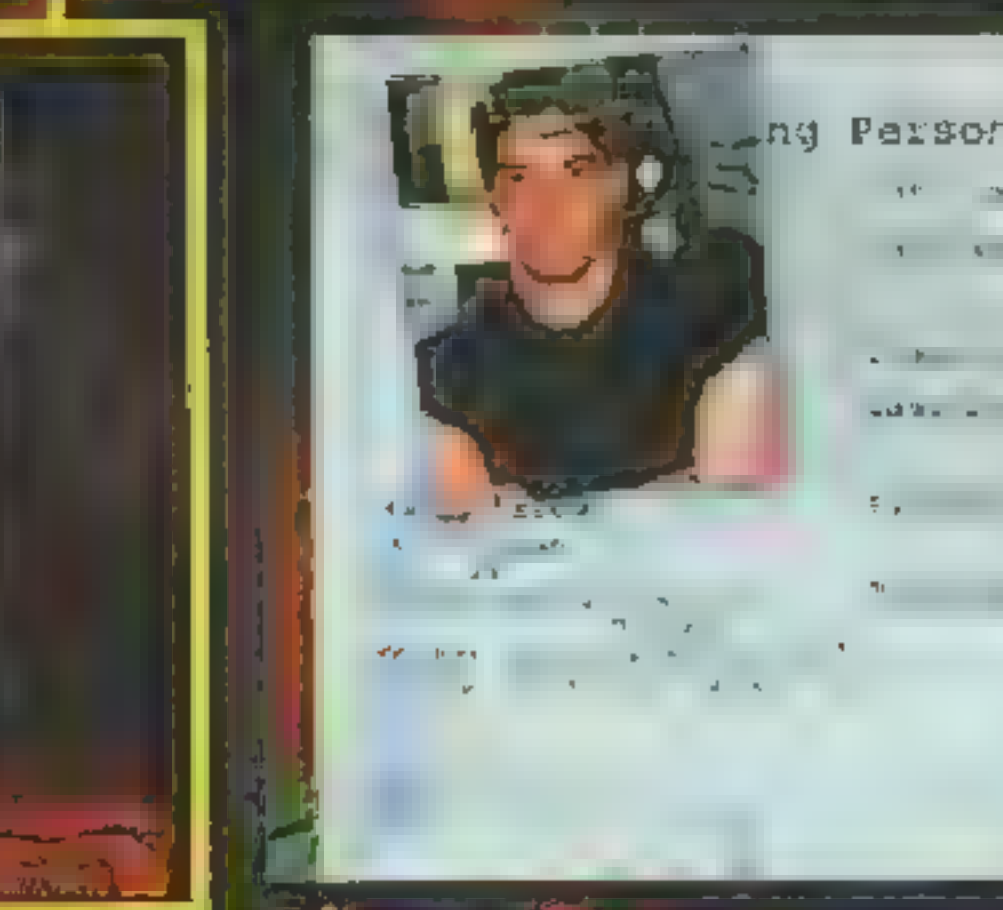


lokalacje na niej zaznaczone, służy nam ona jako środek transportu. Wystarczy wtedy jedynie wybrać budynek, który już raz odwiedziliśmy i zostaniemy przed niego automatycznie przeniesieni.

Kolejna opcja, Flashback, służy do odtwarzania co ważniejszych scen, jakie widzieliśmy, czy też przypominania sobie bardziej istotnych informacji, które było nam dane przeczytać. Jest to niezła opcja (nie musimy zbierać wszystkich swistków papieru, aby się nie pogubić), ale nie zapamiętuje wszystkiego i na dłuższą metę nie jest zbyt przydatna.

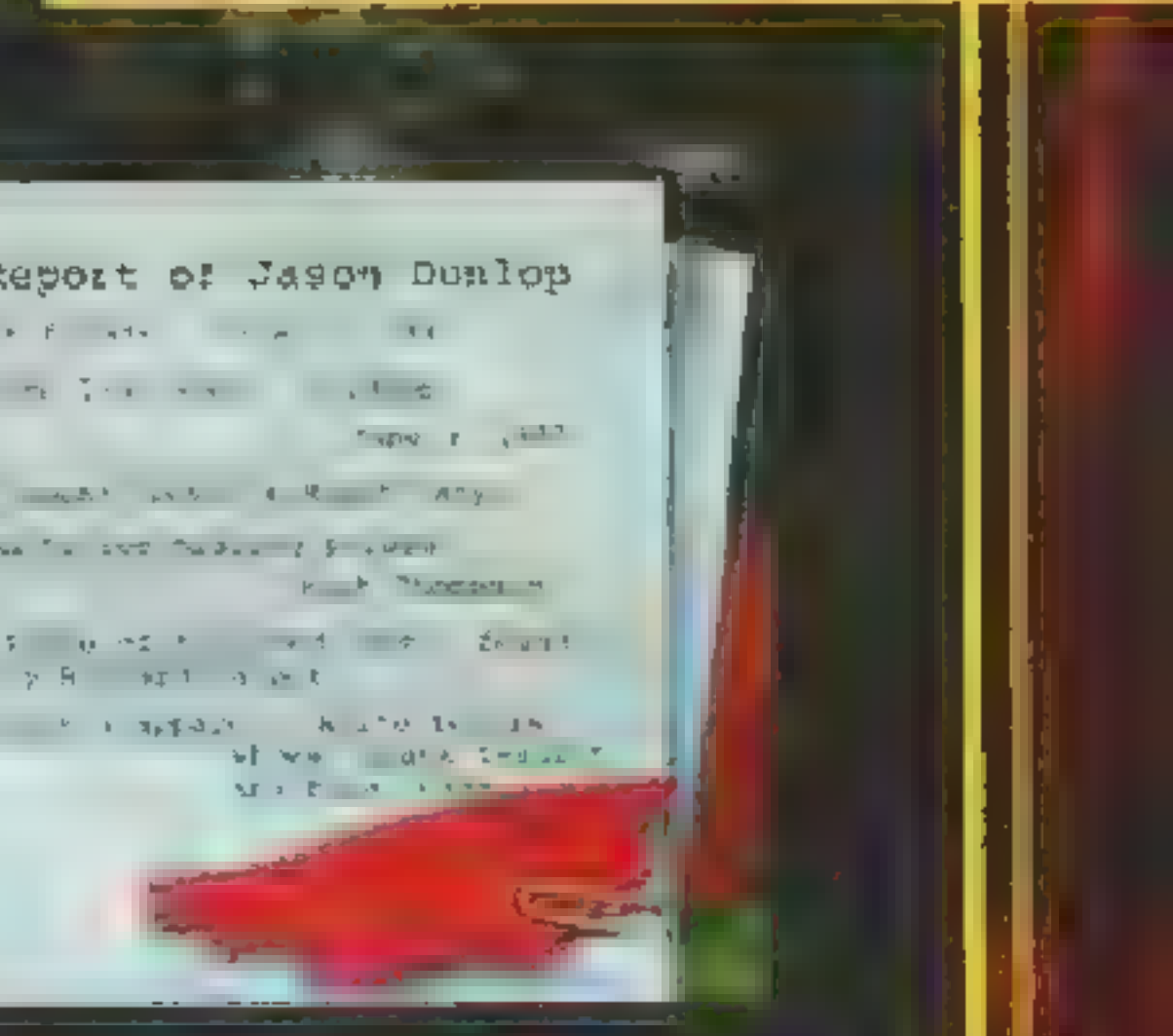
Jeśli chodzi o ułatwienia, to trudno nie wspomnieć o dość ciekawym podejściu do sprawy gry przez Internet. Jak możecie zobaczyć na screenach, jedna z opcji na dole ekranu to właśnie Internet. Jeżeli wybieracie ją i jesteście podłączeni jak trzeba, wejście automatycznie do SIGS (Sierra's Internet Gaming Service). Tam możecie zobaczyć, czy ktoś pomyka

Właśnie w SHIVERS 2. Jeśli tak, to możecie włączyć się do jego gry. Teraz śledzicie grę osoby do której weszliście i w każdej chwili możecie nawiązać z nią konwersację. Co prawda nie jest to może DIABLO, bo nie uczestniczycie wtedy w rozgrywce fizycznie, ale w drodze takiej rozmowy można wymienić cenne uwagi z innymi graczami. Nie żeby była to jakaś rewolucja, ale zawsze namiastka trybu Multiplayer w przygodówce...



Gra jest naprawdę dobra i ma zadziwiająco mało bugów. Na dobrą sprawę tylko jeden - podobnie jak w LIGHTHOUSE nasz bohater ma prawdopodobnie wampiryczne skłonności. I to bynajmniej nie ze względu na jego słabość do krwi - z taką się bowiem nie zdradza. Chodzi o to, że nie mamy możliwości przejrzenia się w lustrze. No cóż, tak to bywa.

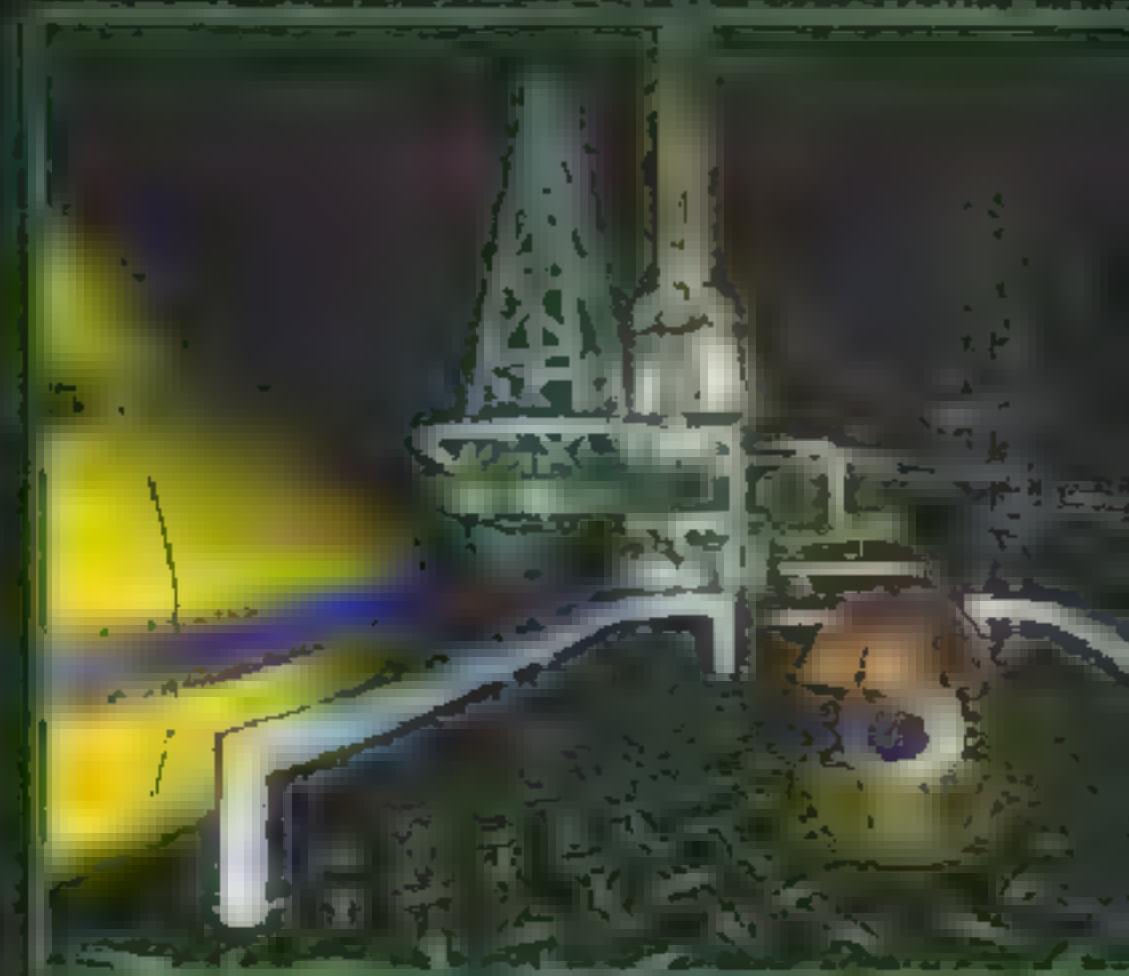
Inne sprawy, do których wypadłoby się przydzielić to oklepana już bezładność (SIERRA robi co może, żeby



E-mail od ojca, zakładasz neuralny interfejs na głowę. I... Welcome to C-space!!!

Twoja misja polega na przemierzaniu wirtualnego świata Cycorp, odnalezieniu banków danych z zapisaną osobowością ojca, stworzeniu sztucznej formy życia, wczepieniu jej osobowości ojca i wreszcie – pokonaniu Waltersa. Proste, nie?

Ano proste. NET: ZONE nie jest grą, która przykuje cię do komputera na kilkanaście godzin. Podczas poruszania się po kolejnych sekcjach firmy natrafisz na zagadki, które dają się szybko rozwiązać. Jedynie osoby nie mające wcześniej do czynienia z cyberprzestrzenią mogą mieć trudności.



ważnym mankamentem jest grafika. Ze względu na podjętą tematykę wiele sobie po NET: ZONE obiecywałem. Były jednak momenty, kiedy nawet moja granica tolerancji bywała naruszana. Podczas gry, dosyć

dziwne rozwiązania kolorystyczne, brzydka animacja i duża statyczność, można złożyć na karb miejsca akcji. Jednak przerywniki ilustrujące przemieszczanie się z jednego kompleksu Cycorpu do drugiego są dosyć zenujące. Tak jałkościowo, jak i treściowo.

NET: ZONE

NET: ZONE przenosi gracza w świat rzeczywistości wirtualnej wygenerowanej przez korporację Cycorp. Projekt, nad którym pracował główny programista firmy – Zet Winters, miał zrewolucjonizować pole, na którym dotychczas niepodzielnie panowali ludzie. Opracował on bowiem sztuczne formy życia, doskonalsze od ludzi. Nowe istoty mogłyby zajmować się najróżniejszymi pracami, od prostych robot naprawczych po testowanie najnowszych systemów uzbrojenia. Zalety takiego projektu są oczywiste – sztuczne formy życia zastąpiłyby ludzi w najniebezpieczniejszych pracach. Twór, jak to zwykle w grach komputerowych bywa, szybko obrócił się przeciwko swojemu twórcy. Niejaki Walters opracował plan, mający dać mu kontrolę nad sieciami całego świata. Chce wypuścić parę wirusów, które poddadzą jego kontroli systemy całego globu. Przy okazji postanowił załatwić Zeta Wintersa... jedyną osobę zagrażającą jego przedsięwzięciom.

Tobie graczowi przypada w udziale rola syna Zeta Wintersa, Newtona. Twój ojciec zniknął w niewyjaśnionych okolicznościach rok temu. Początkowo szum w mediach było co niemiara, ale teraz już sprawa nieco



przycichła. Po Zetu nie został nawet ślad, a dzisiaj gliny podrzuciły ci rzeczy ojca, z których korzystano podczas śledztwa, zresztą oficjalnie zamkniętego (ciekawostka jest to, że zostało ono zamknięte już po roku). Szybko łamiesz kod, dostajesz

Dosyć nietypowo wyglądać może interfejs, dziko – sposób poruszania się, wreszcie obco – cały przedstawiony świat. Do samego końca gry pozostajesz bowiem w cyberprzestrzeni, która pomimo, że ma naśladować środowisko ludzkie, to jednak rządzi się nieco odmiennymi prawami.

NET: ZONE to, bez całego cyber-wirtualnego płaszcza, przygodówka first person perspective. Masz gorący kursor (oznajmia, kiedy można coś podnieść albo użyć), podobną jak w SHIVERS 2 możliwość przesuwu ekranu w pionie i poziomie, różne przedmioty do wykorzystania. Niestety, przedmiotów jest niewiele, a używa się ich zgodnie z zaleceniem (wystarczy przeczytać, co ma na ich temat do powiedzenia komputer).

Sama rozgrywka jest dosyć prosta. Komputer sam delikatnie sugeruje, kiedy coś jest nie tak, masz też możliwość skorzystania z wbudowanego w menu główne helpa. Po-

wo. Ze smutkiem patrzyłem na miny znajomych, którym pokazywałem najnowszą produkcję dotyczącą RW. Na ich twarzach gościł niesmak pomieszany z zażenowaniem. Na szczęście sytuację ratuje dźwięk i muzyka. Ta ostatnia, odtwarzana bezpośrednio z kompaktu jest dosyć przyjemna i dokładnie taka, jaką powinna być.

NET: ZONE nie jest grą złą. Wręcz przeciwnie. Poleciłbym ją każdemu entuzjastce gatunku cyberpunkowego (w zasadzie z tego gatunku jest tu jedynie możliwość posurfowania po sieci, a to i tak w nieco zmienionej formie), chociażby do pocwiczenia, w oczekiwaniu na DELIRIUM (to powinno zarządzić). A jeżeli znalazłby się ktoś, kto chciałby pograć w jakąś dosyć przyjemną przygodówkę, różniącą się od produkcji mainstreamowych – także nie powinien być zawiedziony. Pod warunkiem, że nie przeczyta instrukcji załączonej do gry. Jest w niej tyle błędów (ortograficznych, stylistycznych i merytorycznych), że mogłaby zniechęcić nawet największego fana.

Banana Split

Gametek

DYSTRYBUTOR PC = LEM CENA: -99
TERMIN WYDANIA PL = NIEZNANY
PC OS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 5/10

DEMO - CD 39

DEMO - CD 39



nica, jak między niebem a ziemią. Niestety, w dalszym ciągu szata graficzna pozostaje daleko w tyle za osiągnięciami innych producentów gier. Jest ona co prawda o wiele lepsza



Zaintrygowani dziwnymi i niepokojącymi wiadomościami dochodzącymi z Rivy postanowiliśmy sprawdzić osobiście, co się tam dzieje. Po kilku dniach pobytu znaleźliśmy już wszystkie miejscowe plotki: a to że w starej wieży portowej straszy, a to że ktoś widział szkielety

od WOLFENSTEIN 3D, ale troszkę gorsza od oprawy graficznej DOOM – czyli jak na dzisiejsze czasy poziom jest dość niski. Poza tym w dalszym ciągu nie zlikwidowano głównej wady, czyli zupełnego braku ludzi i zwierząt, tak dotkliwego również w poprzednich w częściach. Chodząc po

miana broni...), w zależności od posiadanych punktów ruchu. Uwaga!

z nim żadnych trudności. Pozostałym również nie powinien on sprawić kłopotów, gdyż wszystkie ikonki są czy-

REALMS OF ARKANIA: SHADOWS OVER RIVA

na cmentarzu, a to że mag mieszkający na bagnach prowadzi zakazane eksperymenty... Jednak najbardziej interesująca okazała się wieść, że orkowi wojownicy przyczaili się do gadali z Holberkianami i zamierzają napasać na Rive. I jeszcze jedno – w pobliskich wzgórzach krasnoludy otworzyły nową kopalnię i podobno szukają potężnego artefaktu... Postanowiliśmy się tam udać i zbadać sprawę, jednak wcześniej otrzymaliśmy prośbę, a właściwie żądanie stawienia się w świątyni Travii. Ciekawe, o co chodzi kapłanom?

CZASEM...

Wszystkich tych, którzy grali w STAR TRAIL czy BLADE OF DESTINY

mieście czy poza nim, ma się wrażenie, iż jest to pustynia. Oczywiście są drzewa, strumyczki, kwiatki, ale brakuje ruchu – nawet jeśli słychać wiejący wiatr, to galezie pozostają nieruchome, woda się nie zmarszczy, nie zafaluje... Oczywiście szata graficzna nie jest ani w RPG, ani w innych grach najważniejsza, lecz dodaje uroku i uprzyjemnia rozrywkę.

Tym, którzy nie grali w poprzednie części trylogii o Arkani, należy się słówko wyjaśnienia. Po świecie Arkanii poruszamy się jak w RAVENLOFT, obserwując otoczenie z oczu bohatera, a gdy dochodzi do walki, widzimy naszą drużynę w komplecie.

...I ZŁOTO...

SHADOWS OVER RIVA jest jednym z lepszych i fajniejszych RPG jakie ostatnio się pojawiły. Główną jego zaletą jest niesłychanie rozbudowana i dopracowana w najdrobniejszych szczegółach fabuła. Dzięki wprowadzeniu wielu wątków pobocznych, udało się stworzyć bardzo realny świat, który żyje własnym życiem. Wszystkie podjęte (i niepodjęte) przez gracza decyzje mają swoje konsekwencje, na które należy się przygotować. Na przykład, jeśli zaczniecie badać miejski system ścieków i odkryjecie siedzibę przestępczej gildii, to staniecie się celem ataków jej skrytobójców. Jeśli teraz nie skontaktujecie się z gildią w celu „wyjaśnienia” sytuacji, to możecie szybko zakończyć przygodę.

Jedną z najmocniejszych stron SOR jest walka. Po napotkaniu wroga pojawia się izometryczny rzut na pole walki z naniesioną siatką kwadratów. Członkowie drużyny oraz wrogowie działają według losowo ustalonej w każdej turze kolejności. Każdy bohater może wykonać jedną lub kilka akcji (ruch, atak, rzucenie czarów, użycie przedmiotu, wy-

Atak oraz rzucenie czarów zawsze kończy kolejkę danej postaci, bez względu na to, ile punktów pozostało. Na szczęście oprawa graficzna tego elementu gry jest wykonana porządnie – postaci są na tyle starannie wykonane, że bez trudu można rozpoznać ich profesję. Zadbano też o takie szczegóły, jak drzewa, krzewy, kamie-



lne i łatwo rozpoznać ich przeznaczenie.

...SIĘ NIE ŚWIECI

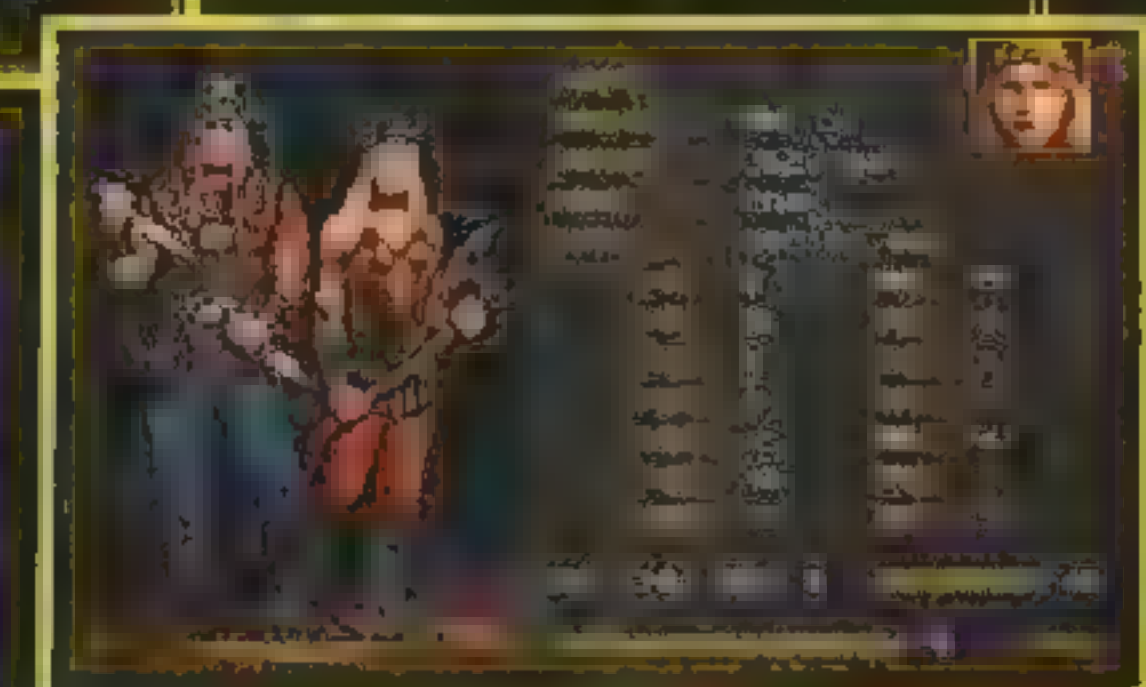
SHADOWS OVER RIVA to RPG przeznaczony dla tych wszystkich graczy, dla których najważniejsza jest sama przygoda, a nie zwałające



nie, trawa, ścieżki, dzięki czemu walka jest znacznie przyjemniejsza.

Losowanie postaci praktycznie nie uległo zmianie w porównaniu z poprzednimi częściami ROA. Dostępne są prawie wszystkie główne rasy i profesje występujące w grach RPG. Każdy z bohaterów opisany jest 7 głównymi cechami pozytywnymi (Odwaga, Siła, Zręczność...) i 7 negatywnymi (Chciwość, Ciekawość, Przesadność...). Kolejnym krokiem przy tworzeniu postaci jest określenie poziomu wykształcenia w każdej z 52 (!) umiejętności, a dla rzucających czary również określenie stopnia znajomości każdego z 48 (!) czarów. Nie ma tu możliwości stworzenia super bohatera, ale za to dzięki tak dużej liczbie współczynników można wykreować postać, która będzie dokładnie odpowiadała naszym wymaganiom.

Jeśli chodzi o sterownik, to nie uległ on żadnym istotnym zmianom i wszystko wygląda dokładnie tak, jak w poprzednich częściach. Fani REALMS OF ARKANIA nie będą mieli



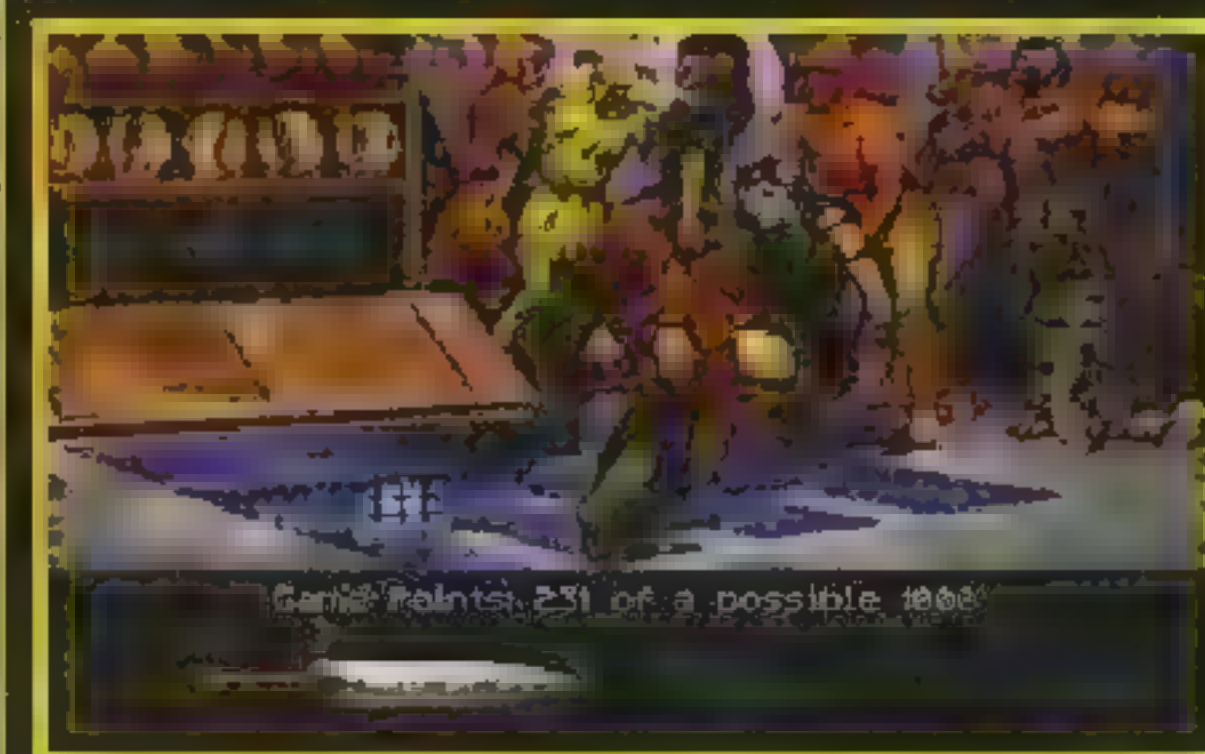
z nóg efekty graficzne czy muzyczne. Jak wspominałem, SOR nie prezentuje rewelacyjnych osiągnięć w sferze grafiki, ale za to muzyka jest naprawdę świetna i doskonale oddaje nastrój miejsca, w które właśnie zawitala nasza drużyna. Dla wszystkich miłośników gatunku jest to pozycja obowiązkowa i naprawdę nie należy się zrażać po pierwszym uruchomieniu gry, gdyż Riva wciąga równie mocno jak legendarny już EYE OF BEHOLDER czy LANDS OF LORE (SS 6, 7 i 21).

C(w)alinczka

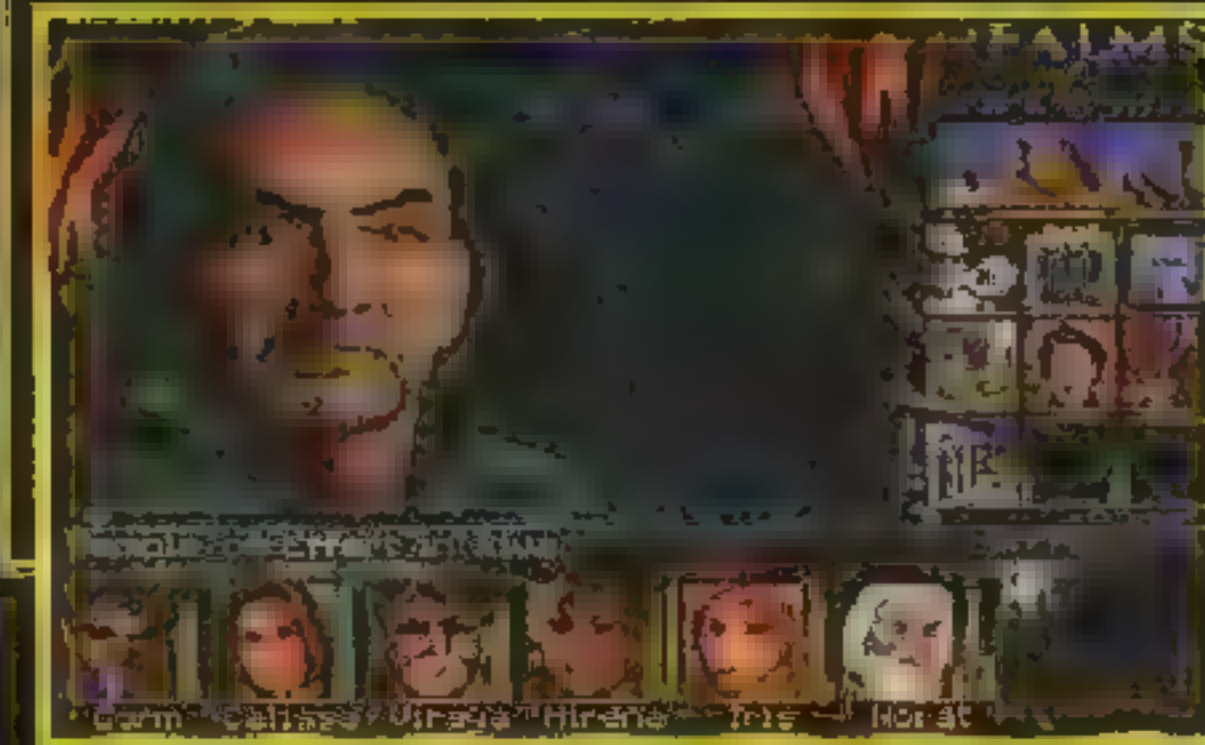
Sir-Tech

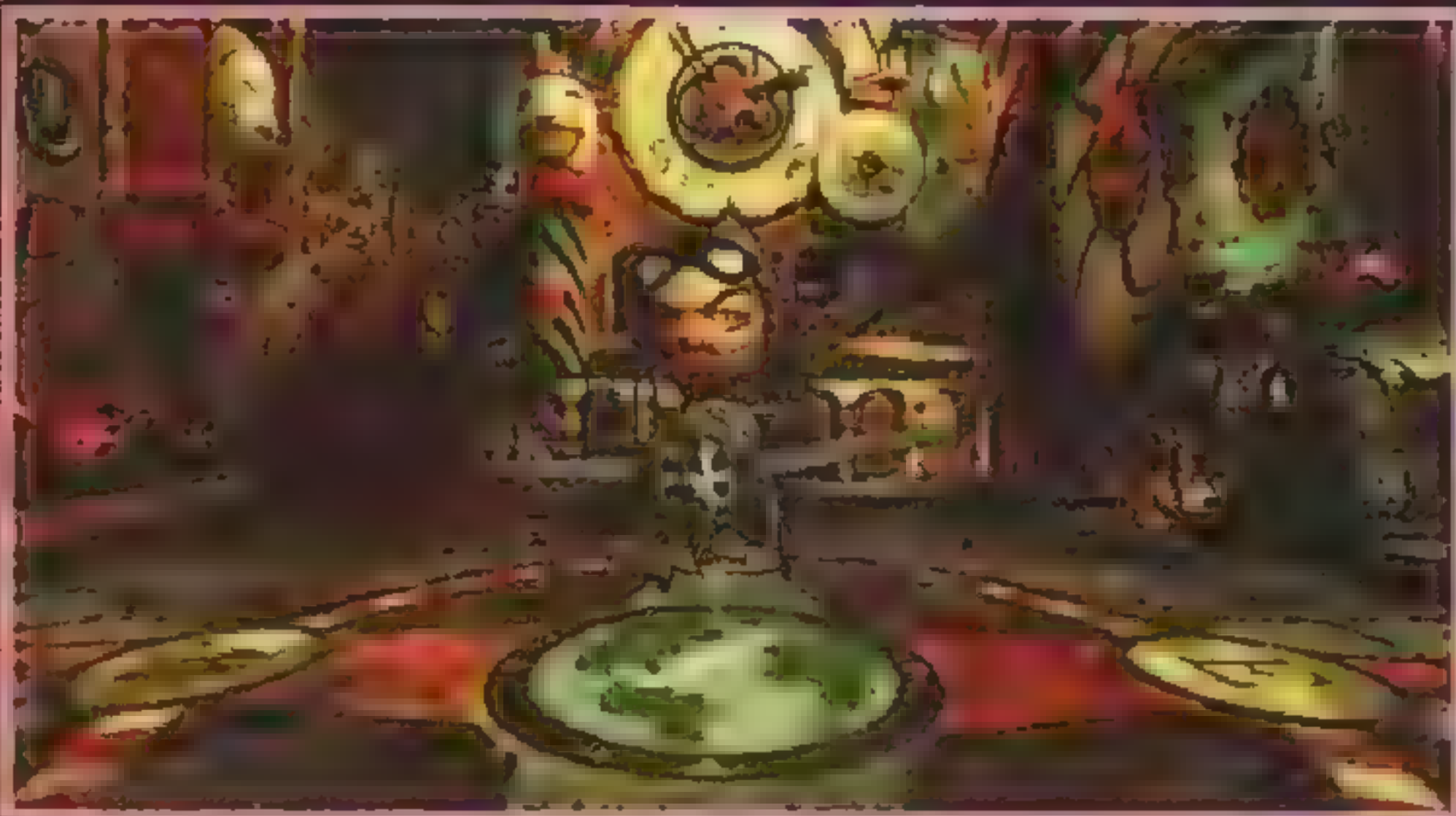
DYSTRYBUTOR PC - NIEZNANY CENA: ...
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC DOS Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10



NY (opis SS'24), czeka miła niespodzianka. Otóż SHADOWS OVER RIVA działa w pełnym trójwymiarze! Nie ma już obrotów o 90 stopni ani poruszania się skokami co kwadracik. Teraz poruszamy się i obracamy płynnie, a nawet możemy kręcić głową. W porównaniu z poprzednimi częściami REALMS OF ARKANIA jest to roz-





skomplikowanych przygodówek z niezmiennie mrocznym klimatem.

Nie mogę powiedzieć, żeby w 9 nie grało się przyjemnie.

Grafika jest bajecznie kolorowa, starannie i pomysłowo wykonana według interesującej koncepcji. Znowu, tak jak w przypadku BAD DAY ON THE MIDWAY miałam wrażenie, że znalazłam się w prawdziwej galerii. Niektóre przedmioty były prawdziwymi dziełami sztuki, dokładnie wykonanymi i bajecznie kolorowymi.

Pozostaje pytanie: czy to, że przygodówki znalazły się w impasie, nie jest spowodowane faktem, że są one coraz bardziej ambientne, coraz bardziej pokręcone i coraz dziwniejsze? Muszę przyznać, że jestem zwolenniczką mrocznych i oryginalnych dzieł. Myślę jednak również, że ciężar gatunkowy należy wypośrodkować. Co ze strawnością gry, delikatnym powiewem ciekawej rozrywki?

Ciekawe, co o tym myślicie?

Przy ocenie postanowiłam odwrócić dziewiątkę, co mam nadzieję nie spowoduje nieporozumień związanych z tytułem gry.

Krupik

GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: 49.000
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC 486

OCENA: 6/10

starych, zakurzonych rzeczy, które wbrew pozorom wciąż żyją własnym życiem. Wydaje się, że dom kryje w sobie tajemnicę śmierci wuja Thurstone'a. Dowiemy się więcej uruchamiając pewną maszynę, ale będzie to możliwe dopiero po przeszukaniu sławnych kątów i znalezieniu kilku przedmiotów. Wygląda na to, że wykonując zadanie możesz liczyć tylko na samego siebie. W rezydencji mieszka wprowadził stary, zaufany służący wujka, niejaki Salty, poruszający się przy pomocy specjalnego samolociku, ale nie wskazuje, żeby pałał

chłcią współpracę. Czasami rada może służyć Cyganka Isadora, ale ona wyraża się w sposób co najmniej enigmatyczny. 9 momentami przypomina mrocznym klimatem grę BAD DAY ON THE MIDWAY (SS'40), czy THE DARK EYE (SS'38). The Last Resort pełen jest różnych zakamarków, które należy do-
cleniać współpracy. Czasami rada może służyć Cyganka Isadora, ale ona wyraża się w sposób co najmniej enigmatyczny.

9 momentami przypomina mrocznym klimatem grę BAD DAY ON THE MIDWAY (SS'40), czy THE DARK EYE (SS'38). The

Last Resort pełen jest różnych zakamarków, które należy do-

do czasu trzeba będzie również mocno wysilić szare komórki i rozwiązać skomplikowane zagadki logiczne. Do ich rozwikłania nie trzeba dysponować całym wotem gratów. Wszelkie dające się zabrać przedmioty od razu dają się umieścić w jakimś pasującym miejscu.

Zadania są różne, od bardzo łatwych do trudnych, ale bardzo często polegają na odwrozeniu na klawiaturze jakiegoś mełdii lub motywu muzycznego. Jednak należy również dokładnie obserwować różne przedmioty, gdyż często wskazówki do rozwiązania zagadek są ukryte w najmniej oczekiwanych miejscach. Zagadki są dosyć oryginalne i ciekawe, ale niekiedy za bardzo skomplikowane i przez to męczące.

Grajac w 9 przypomniałam sobie stare przygodówki tekstowe i iza zakreśliła mi się w pku. To były czasy, człowiek siedział za słownikiem w rękach i po chwili wyszukiwał angielskie zwróty na klawiaturze. Byłam przekonana, że gry te podobają mi się wyłącznie z braku lepszych, jednak kiedy powróciłam ostatnio do GATEWAY (CD SS'38), okazało się, że świetnie się bawię. Lepiej nawet niż przy ambitnych,



S tary dom odziedziczony po wujku dziwaku, zwariowany służący i mroczna tajemnica. Tak w skrócie można by streścić fabułę 9, czyli "Dziwiatki", najnowszego produktu GT INTERACTIVE. Już sam rzut okiem na nazwiska osób, które uczest-



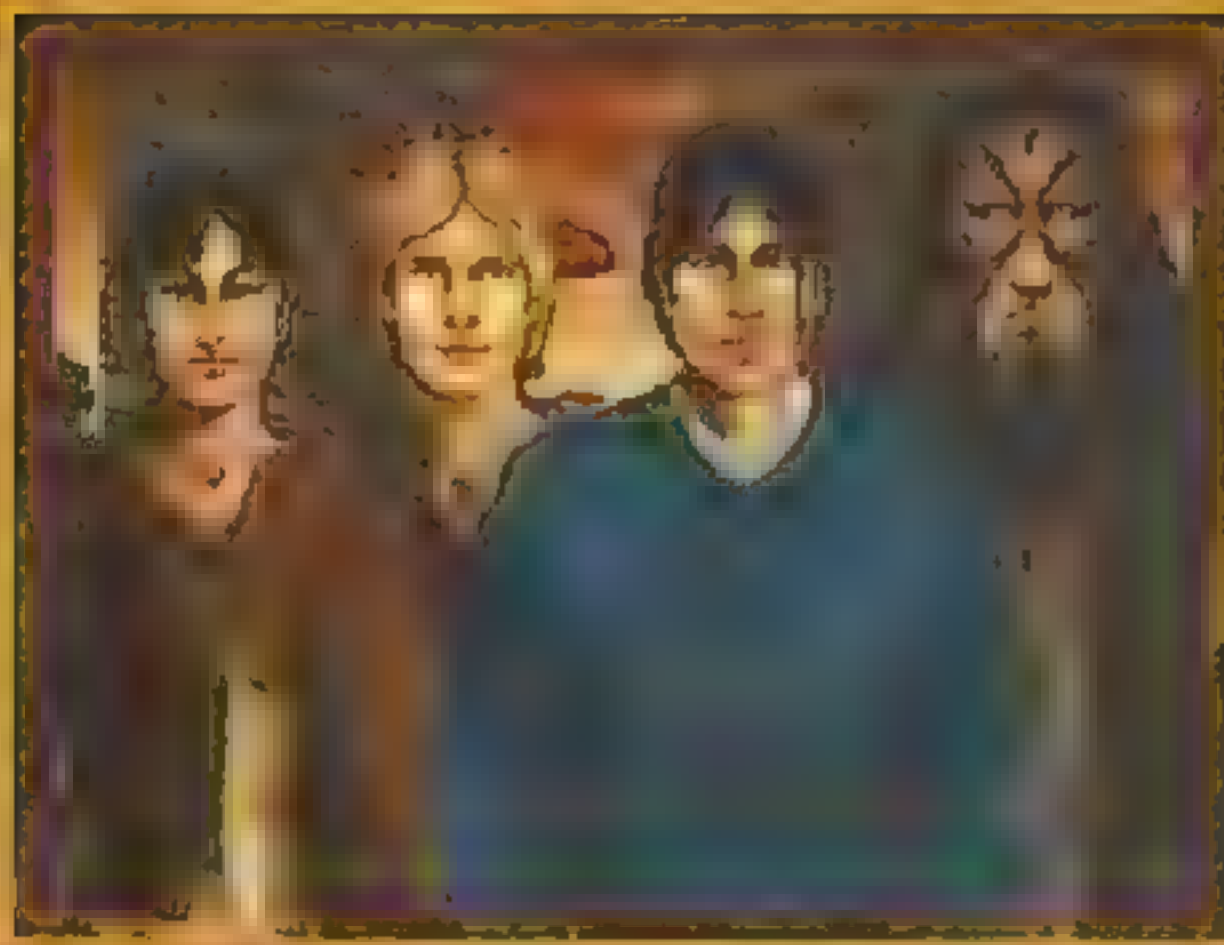
nicyli w jej powstawaniu może wiele powiedzieć. Z produkcją 9 związany jest sam Robert de Niro, a głosów postaciom użyczyli Cher (to ta pani bez kilku zębów), James Belushi, Christopher Reeve (dawny Superman) oraz dwaj filary Aerosmith, czyli Steven Tyler oraz Joe Perry (prześladowcy Gulasha), a oni niechętnie narażają swoje dobre imię w niepewnych projektach.

Faktycznie 9 jest przygodówką dosyć oryginalną. Wcielamy się w postać człowieka, którego los obdarzył spadkiem po dalekim krewnym, wuju Thurstone. Otrzymał ów dżentelmen piękną, chociaż nieco podupadłą rezydencję rodową The Last Resort, która kryje w sobie wiele rodzinnych tajemnic. Dziwnie wyglądający z zewnątrz dom, w środku sprawia jeszcze bardziej niesamowite wrażenie. Pełno w nim



kładnie przeszukać, żeby rozwiązać zagadki. Produkt ten różni się jednak od innych przygodówek tym, że większość zadań ma związek z muzyką. Prawdę mówiąc nie dziwi udział w tej produkcji sławnych piosenkarzy. Grając w 9 będziecie musieli bowiem popisać się dobrym słuchem oraz pamięcią muzyczną. Tych, którym słon nadeptał na ucho czeka wiele trudu i zmagani. Od czasu





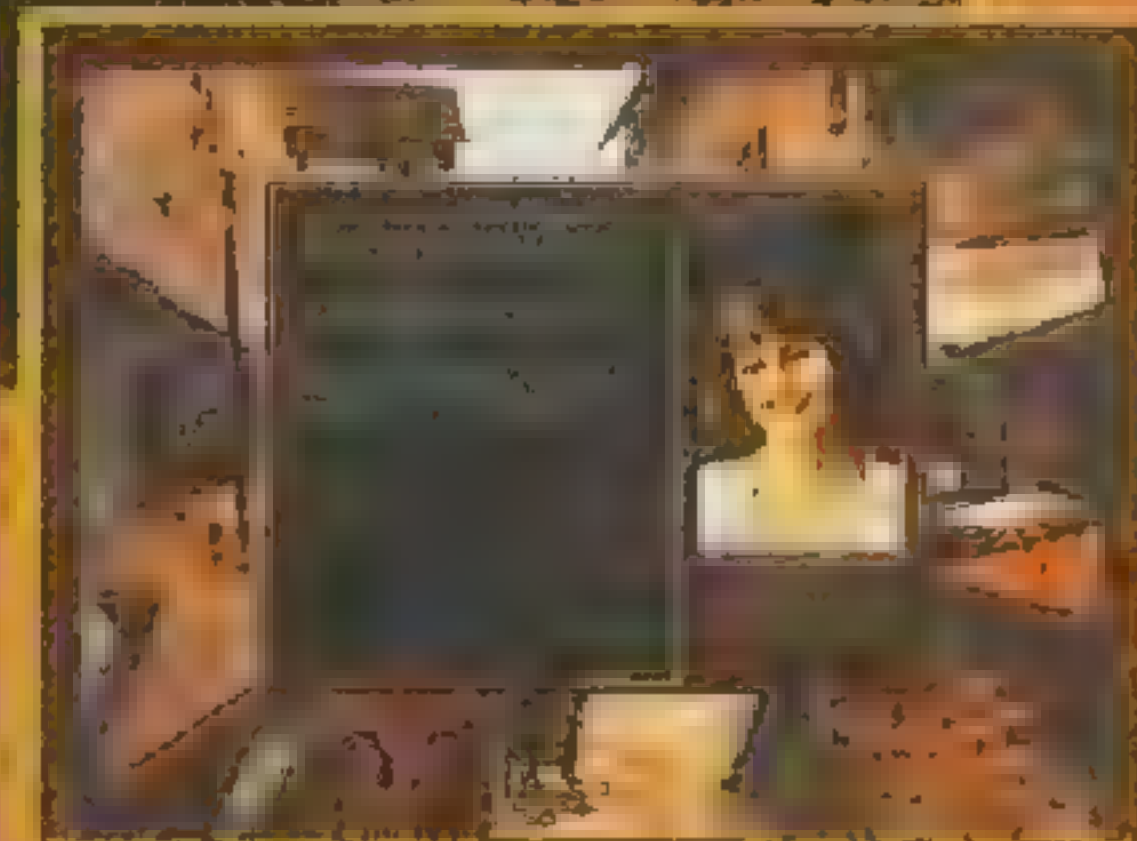
czynnik postaci, taki sam sposób poruszania się i prowadzenia walki. Za nowość na ezy jedynie uznać empiryczne podejście do systemu poznawania nowych czarów – obecnie początkujący mag może nauczyć się zaklęcia, doświadczając jego działania na własnej skórze! Bolesne, acz kształtujące doświadczenie. Pewnego ulepszenia doczekała się również mapa, która w tej odsłonie daje się już znakować, czyniąc naszą wędrówkę mniej błędną. Rzecz jasna, te parę lat wpłynęło także na jakość grafiki i poziom detali, choć jak na moje oko, nie rekompensuje ona w pełni tak długiego czasu oczekiwania. Za to muzyka jest wyśmienita...

Niecałe cztery lata temu światło dzienne ujrzał BETRAYAL AT KRONDOR – gra, która momentalnie została okrzyknięta komputerowym RPG wszech czasów. Choć wśród fanów rolplejów także są podziały, pod tym względem wszyscy byli zgodni – „Zdrada w Krondorze” nie ma sobie równych. Po roku grania zaczęto już mówić o kontynuacji. Tymczasem musiały minąć jeszcze dwa lata, by

świadczono. Pewnego ulepszenia doczekała się również mapa, która w tej odsłonie daje się już znakować, czyniąc naszą wędrówkę mniej błędną. Rzecz jasna, te parę lat wpłynęło także na jakość grafiki i poziom detali, choć jak na moje oko, nie rekompensuje ona w pełni tak długiego czasu oczekiwania. Za to muzyka jest wyśmienita...



względem bije wszelkie rekordy), są one dobrane z wyczuciem i naprawdę mają wpływ na grę. Warto przy okazji wspo-



BETRAYAL IN ANTARA

bią aż tak kolosalnego wrażenia. Kiedy dochodzi do walki, w dok – podobnie jak w trylogii o Arkanii – zmienia się zupełnie, ukazując naszych bo-



spełniły się oczekiwania rolplejowców. Twórca BAK, Raymond E. Feist porzucił DYNAMIX na rzecz 7TH LEVEL, by rozpocząć pracę nad RETURN TO KRONDOR, który miał stanowić rzetelną kontynuację wątków z pierwowzoru. Lecz nie „Powrót...” dane jest nam teraz oglądać, a BETRAYAL IN ANTARA wydany przez koncern SIERRA, który co prawda nie kontynuuje fabuły poprzednika z racji braku jej autora, lecz za to oferuje generalnie ten sam system.

Powiem od razu – każdy kto kochał „Kronodor”, zakocha się i w „Antarze”, bowiem obie te gry mają ze sobą wiele wspólnego z WIZARDRY 6 i 7. Innymi słowy, mamy tu do czynienia po prostu z nieco ulepszoną wersją ośławionego BAK, tyle że z innym scenariuszem. Choć od Kronodoru do Antary jest bardzo daleko – tak w czasie jak i w przestrzeni, ogólna wizja świata nie uległa żadnej zmianie. Połączone lądy tego świetnego niegdyś Imperium są cbrzywnie obfitują w góry, lasy, rzeczki, wieśmiasteczka, rozbójników na drogach i stworzy czające się w jamach, a w krzakach wciąż można znaleźć skrzynki pełne skarbów. Idea rozgrywek także pozostała ta sama: podział fabuły na poszczególne wątki – rozdziały, zmieniający się bohaterowie, te same wspól-

Ale, ale – być może wcale nie pamiętacie „Kronodoru”, być może wśród was są tacy, którym powyższe słowa nic nie mówią. Już spieszę z wyjaśnieniem. BETRAYAL IN ANTARA jest klasyczną grą role-playing, zrealizowaną w konwencji fantasy. Fabuła podzielona jest na rozdziały, które stanowią jakby odrębne opowieści, jako dochodzą nowi bohaterowie i nowe wątki, ale zarazem powiązane są one osiłą spajającą, całość intrygi. Na przykład w pierwszym rozdziale prowadzimy postacie szlachcica o imieniu William Escobar – rozbitek ze statku i Arena Cordelane – młodego chłopaka z nadmorskiej wioski, który przypadkiem odkrył w sobie zdolności magiczne. Poznali się, gdy chłopak ujrzał na plaży szlachcica walczącego ze skrzydłatym demone i rzucił się mu na pomoc. Ocałił ich cud, a raczej potężny strumień niekontrolowanej energii magicznej, który wypłynął z ciała przerażonego chłopca. Te wydarzenia ilustruje potanmowane intro otwierające rozdział. Naszym zadaniem jest odszukanie nauczyciela dla chłopca i... wyjaśnienie znaczenia tajemniczego medalionu, który powierzył szlachcicowi umierający towarzysz ze statku.

Naszych bohaterów opisuje kilka cech: Kondycja, Zdrowie, Stamina, Zasięg, Siła i kilkanaście podstawowych zdolności, jak np. Walka, Obrona, Łucznictwo, Zdolności Magiczne, Naprawianie itp. Rozwojem każdej z tych zdolności możemy dowolnie kierować, określając procentowo ile czasu i wysiłku będzie poświęcał bohater jej doskonaleniu. Choć wszystkich cech może nie jest tyle co w DAGGERFALL (który pod tym

mniej, ze zdolność Naprawiania pozwala przywracać do stanu używalności stare i zniszczone przedmioty, zwłaszcza broń i zbroje. BAK był pierwszym komputerowym RPG, w którym uwzględniono fakt zużywania się broni i wprowadzono możliwość jej ostrzenia za pomocą osetki. W ogóle mechanika gry oddaje realizm prawdziwego życia – ranny lub zmęczony bohater musi odpocząć, by zregenerować swe siły, a pojemność plecaka jest ograniczona.

Podczas gry główne okno ekranu zajmuje w dok z oczu naszych bohaterów, zaś sposób ich poruszania się oparty jest na modelu strzelanin first person perspective, dość powszechnie wykorzystywanym w rolplejach z ostatnich kilku lat. Środowisko 3D nie jest jednak w pełni trójwymiarowe, jak np. w QUAKE, wszędzie króluje bitmapy i przeciętna jakość tekstury w rozdzielczości 640x480 i 256 kolorów. Jedynie niektóre wnętrza są zrenderowane, choć umieszczane w nich postaci są rysowane i płaskie jak stół. Szkoda, że nie udoskonalono engine, gdyż BIA z maksem detali ma kłopoty z płynnością nawet na P133, tym bardziej ze różnicą w porównaniu do BAK nie ro-

haterów i przeciwników z trzeciej osoby. Walka odbywa się z podziałem na tury, pozwalając na wypracowanie odpowiedniej taktyki działania. Rozwiązanie bardzo sensowne i chwalone bardziej niż machanie myszą w DAGGERFALL.

O powodzeniu „Kronodoru” zdecydował całokształt tej gry – olbrzymi świat, wielowątkowa fabuła i system rozgrywki. „Antara” powtarza ten schemat, korzystając z wypróbowanej już recepty na sukces. Czy to dobrze, czy też źle – na to pytanie każdy musi odpowiedzieć sobie sam. Powiem tylko, że tego się właśnie spodziewałem i to właśnie otrzymałem, więc jestem zadowolony. Gra jest ogromna i z pewnością jeszcze do niej wrócimy – na raz zabraliśmy ją C(w)aj-nieczka i odgrza się, że jak do niej usiądzie, to nie wstanie. Ciekawe, ile stron załączy pełen opis, biorąc pod uwagę, że granie jest co najmniej na miesiąc.

Hunter

Sierra

DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA – po
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN 3.1/95 Min. Pentium 60, 16 MB RAM

OCENA: 8/10



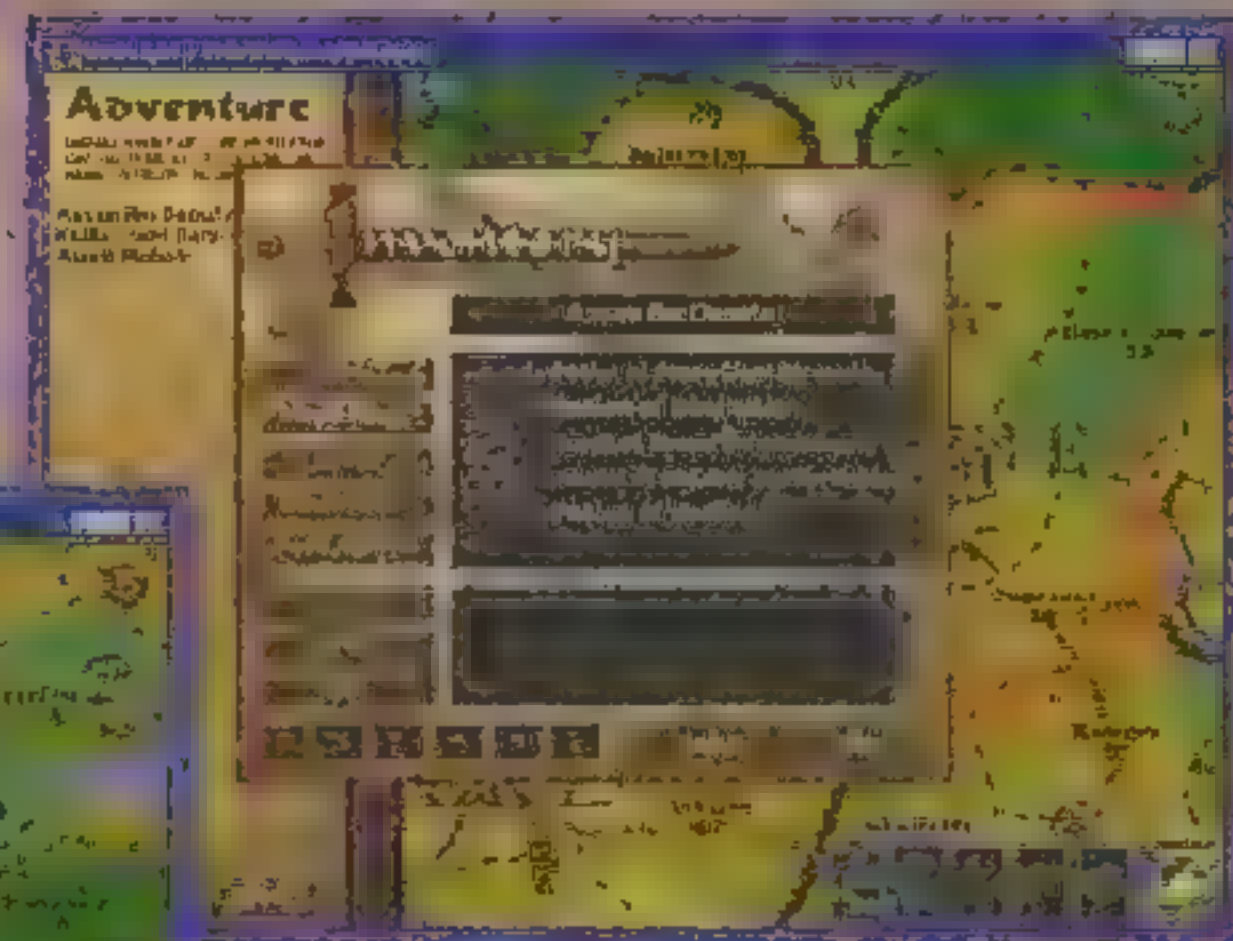


Choć Advanced Dungeons & Dragons wciąż cieszy się sporą popularnością, ostatnio na prowadzenie wychodzą gry fabularne nowej fali, tzw. systemy narracyjne (storytelling). Gigant TSR zaczyna się chwiać w posadach. Nie tworzy nic nowego i zjada własny ogon, obracając się wokół AD&D. Chodzą słuchy, że TSR ma zostać przejęte przez Wizards of the Coast, największą firmę od kartanek, wydawcę Magic: the Gathering. TSR za ostatnią deskę ratunku uważa chyba konwersję swych produktów na platformę komputera, udzielając licencji na tworzenie takich tytułów, jak np. stary RAVENLOFT czy ostatnio wydana strategia BLOOD AND MAGIC lub mordobicie IRON AND BLOOD. Najnowszym produktem firmowanym logo TSR jest BIRTHRIGHT wydany przez SIERRA, a w najbliższej przyszłości zapowiadany przez INTERPLAY rolej IRON THRONE, zrealizowany na modłę megahitu DIABLO.

BIRTHRIGHT: THE GORGON'S ALLIANCE jest konwersją gry Birthright, stanowiącej nakładkę systemu AD&D. Mamy tu do czynienia z bardzo wiernym przekładem zasad, co dla komputerowego następcy nie okazało się szczęśliwym rozwiązaniem. BIRTHRIGHT jest grą strategiczną-ekonomiczną, która stara się połączyć 2 w 1, czyli na siłę upchnąć razem elementy gry wojennej i RPG pod hasłem strategii. Gracz wciela się w rolę regenta jednego z królestw kontynentu Cerili i stara się połączyć rozbite imperium Anuire, jednocząc władzę pod własnym berłem. Głównym przeciwnikiem jest tytułowy Gorgon i jego poplecznicy.



„mroczna krew”). Przoduje w tym zwłaszcza tytułowy Gorgon, czempion złego boga Azrai, jedyny uczestnik mitycznej bitwy pod górą Deismaar, który wciąż jeszcze żyje. Z jego rąk zginął nawet Imperator, a wraz z jego śmiercią całe Imperium Anuire rozpadło się na skłócone ze sobą królestwa. Teraz Gorgon bez problemów podbija kolejne prowincje. Najwyższy czas, aby go powstrzymać i przywrócić dawny ład...



JA, REGENT

Rozpoczynając grę, mamy do wyboru kilkanaście różnych królestw, oferujących różne koncepcje rozwoju, zależnie

niem podatki. Jeśli są duże, mamy więcej złota, ale lud się buntuje; jeśli są z kolei nskie – coś z tego, że motłoch się cieszy, kiedy skarbiec świeci pustkami. W efekcie najlepiej sprawdza się sprawna żonglerka. Proklamacja prawa w każdej prowincji pomoże nam zerdrzeć z wieśniaków wężęj i skuteczniej. Trzeba uważać, aby nie być na minusie i starać się minimalizować stałe wydatki, na przykład kosztem utrzymania dworu, co jednak wpływa negatywnie na stosunki międzynarodowe. Armii też należy płacić, a gdy nie ma czym, pozostają...

PUNKTY REGENCJI

Każdy regent zbiera Punkty Regencji, które w pewnym sensie stanowią ekwiwalent punktów doświadczenia w grach role-playing. Punktami Regencji można płacić swojej armii, można też za ich pomocą zwiększyć czystość Krwi



lub wykorzystać do rzucania potężnych obejmujących całe królestwa czarów (realm spells). Większość akcji przeprowadzanych w BIRTHRIGHT ma charakter losowy, a ich powodzenie komputer sprawdza, rzucając wirtualną kostką dwudziestocienną. Gdy wypadnie wynik równy bądź większy od wyznaczonego progu, dana akcja zakończy się sukcesem. Co ciekawe, można wpływać na powodzenie wszelkich akcji, modyfikując wyznaczony przez komputer próg za pomocą Punktów Regencji.

TRUD RZĄDZENIA

Gdy uporamy się z finansami, przechodzimy do działań właściwych. Tura trwa trzy miesiące, podczas których każdy regent może wykonać trzy akcje z 18 możliwych. Niektóre z nich są „wolne” dla pewnych profesji regentów – np. kapłani mogą dodatkowo uspokajać zbuntowane prowincje. W ten sposób nasz regent może udać się na przygodę, nakazać budowę dróg, założyć kolejne dobra, zabawić w dyplomację, wyznaczyć namiestnika, przemawiać do ludu, wystawić wojsko, wypowiedzieć komuś wojnę, rzucić królewski czar, wysłać szpiegów itp. Ponadto może przesuwać swoje wojska z prowincji do prowincji lub poza granice, jeśli toczy z sąsiadem wojnę, lub w natłoku obowiązków powierzyć bardziej błahę zadanie swojemu namiestnikowi. Ponieważ prawie każde podjęte działanie wymaga gotówki, więc czasami pozostaje tylko wstrzymać akcję i czekać do zakończenia tury, aż miną trzy miesiące i do skarbcza wpłynie trochę kasy z cokuwartalnych podatków.

Muszę powiedzieć, że zawiodłem się na dyplomacji. Nasze stosunki z innymi królestwami zależą od tzw. reakcji,

BŁĘKITNA KREW

W świecie BIRTHRIGHT liczy się przede wszystkim pochodzenie. Dawno temu najwięksi herosi Cerili walczyli dla swych bogów w bitwie pod Mount Deismaar i w nagrodę zostali obdarzeni boską mocą, która później przechodziła z pokolenia na pokolenie. W ten sposób powstało siedem wielkich linii rodowych – Andúras, Reynir, Brenna, Basala, Masela, Vorynn oraz siódma, przeklęta krew Azrai. Boska krew daje moc i władzę – tymi większą, im czystsza krew płynie w twoich żyłach. Tylko istoty z Krwi mogą być regentami i rządzić, bowiem ich Krew w cudowny sposób wiąże ich z domeną – ludem i ziemią. Krew obdarza ich też magicznymi zdolnościami, jak np. Regeneracja, Gniew Boży, Kontrola Żywiotów itp.

Pośród szlachetnie urodzonych zdarzają się tacy, którzy polują na innych, pragnąc przejąć część mocy Krwi. Takich ludzi nazywa się awn-sheghlien (co po elficku, znaczy

od posiadanych prowincji oraz proporcji posiadanych regentów. Warto zwrócić uwagę nie tylko na liczbę prowincji, ale również na ich wydolność ekonomiczną. Decydując się na wybór regenta, powinniśmy przyrzeć się mocy jego Krwi, profesji, poziomowi doświadczenia oraz dwuskładowemu charakterowi. Kiedy ustalimy już królestwo i regenta, możemy rozpocząć rządę.

Najpierw wysłuchajmy, co mają do powiedzenia nasi doradcy, którzy na początku każdej tury systematycznie zdają nam raport. Szambelan naświetli sytuację ogólną państwa, przedstawi wykaz stosunków międzynarodowych i potęgi kraju. Generał opowie o toczonych wojnach i stanie naszej armii. Czarodziejka wyjaśni nasze możliwości magicznego rozwoju, przedstawi nowinki o nowo odkrytych miejscach, wartych osobistej wyprawy na przygodę, i powie coś o naszych ewentualnych wasalach. Na koniec wypowie się szpieg, pokazując nam, kto z kim w Imperium trzyma sztafę.

Po raporcie przychodzi czas zająć się finansami – kwartalnym dochodem z prowincji i stałymi wydatkami. Nasze bogactwo mierzy się w złotych sztabkach, a tych – jak się później okaże – nigdy za wiele. Skarbiec napełniamy, sprawdzając taksy w naszych prowincjach i ustalając odpowiednie naszym zda-

czynnika będącego wynikiem charakteru obu regentów i ich wcześniejszych działań. Kiedy wypowiedziałem wojnę sąsiadowi i podbijałem jego kolejne prowincje, nie mogłem postawić mu ultimatum. Choć w „blankiecie” akcji dyplomacji, w dnię pozycje „żądania”, postawienie jakiegokolwiek wiążę się z gwałtownym osłabieniem pozytywnej reakcji – i tak już straszliwie niskiej na skutek prowadzonej wojny. W efekcie, aby cokolwiek uzyskać, należy podnieść reakcję oferując coś w zamian – trybut w postaci złotych sztabek, ziemię lub dobra. Paradoksalnie – listy od innych regentów, olbrzymie piksele co chwila zastępują obraz, bitmapowe postacie są paskudne i dumnie prezentują się jedynie z pewnej odległości. Także dźwięk pozostawia wiele do życzenia. Do wyboru tej akcji zniechęca również brak możliwości save owa, a, zwłaszcza że przy-

gody wcale nie są takie łatwe i mogą trwać godzinami czasu rzeczywistego. Trzeba sobie zarezerwować dużo czasu albo ciągle zaczynać od nowa, zapamiętując położenie zabójczych pułapek, które odkryć można chyba czarem; bo w ogólnej pikselozie obrazu są zupełnie niewidoczne. Na szczęście, przygodę można w każdej chwili przerwać i zawrócić regenta do domu.

WOJENKA

Reguły prowadzenia walki zostały żywcem przeniesione ze specjalnej planszy gry fabularnej. Realizacja tej drugiej gry w grze wygląda nieco lepiej od części przygodowej, za to zasady są wyjątkowo sztywne. Na głównym ekranie obserwujemy w rzucie izometrycznym pole walki, a na nim nasze oddziały. Tu również operujemy kamerą, mogąc dawać zbliżenia na dowolną naszą jednostkę i obserwować, jak nasi wyrzynają w pierś przeciwnika. Niestety,

oddziałami sterujemy na małej szachownicy 3 na 5 pól, przesuwając jednostki zależnie od punktów ruchu. Walki prowadzone są schematem 1:1, a więc tylko jeden oddział może atakować przeciwnika. W ten sposób nie można wykorzystać przewagi liczebnej, mimo możliwości otoczenia przeciwnika. Do walki dwóch oddziałów mogą wtrącać się jedynie łucznicy.

Taktyczne rozwiązanie walki sprowadza się do wykorzystania łuczników, których siła przeceniana jest niemal w każdej grze strategicznej. W tym wypadku najlepiej sprawdza się lekka konnica wyposażona w łuki i mająca dużą swobodę ruchu. Działa schemat „kamień, nożyczki, papier” – dany oddział najlepiej się sprawdza przeciw innemu – np. pikinierzy przeciw konnicy. Walka może toczyć się w czasie rzeczywistym lub z podziałem na tury, co w gruncie rzeczy jest bez znaczenia, podobnie jak w części RPG. Widać, że

autorzy chcieli pogodzić strategię realną z grą planszową. Wyszła hybryda. Oczywiście, podczas bitwy także nie można zachowywać stanu gry.

HYBRYDA

Zgodne z założeniami twórców, w BIRTHRIGHT można wygrać na kilka różnych sposobów – chodząc na przygody, tocząc wojny lub rozwijając się ekonomicznie i zawierając silne sojusze – bowiem o powodzeniu decydują punkty zwycięstwa, a nie konieczność podbicia wszystkich królestw. Pomysł dobry, rozwiązanie już mniej. Widać, ścisła konwersja gry planszowej lub fabularnej na komputerową nie wychodzi tytułowi na dobre. Trzeba wziąć pod uwagę, że gracze oczekują czegoś innego po grze komputerowej i zupełnie czegoś innego po RPG. BIRTHRIGHT ma przynajmniej tę zaletę, że nie jest monotonna i może zapewnić zabawę na długie tygodnie. O niebo lepiej gra się w sieci, gdzie bój o koronę może toczyć 8 żywych regentów. Ale i tak pozycja zamyka się sztywno w kanonie RPG i zadowoli głównie maniaków AD&D. Przeciętny gracz nie dozna zachwyty, choć na pierwszy rzut oka BIRTHRIGHT wygląda imponująco.

Hunter

Sierra

DYSTRYBUTOR: PC - IPS
TERMIN WYDANIA: PL - NIEZNANY
PC DOS/WIN 95 Min. 486DX100, 3 (16WIN) MB RAM

OCENA: 6/10



tów prowadzonych przez komputer stawiają wysokie wymagania, prawie nic nie oferując.

ANDJ, WESOLA PRZYGODA!

Jedną z akcji jest przygoda. Regent może wybrać się ze swoimi namiestnikami na wyprawę, by zdobyć punkty doświadczenia, skarby, magiczne przedmioty i artefakty. Ekwipujemy naszych ludzi, wybieramy miejsce i ruszamy. I tu niespodzianka – „gra” w grze, zamiast mapki Imperium – widok z oczu regenta na podobieństwo starego RAVENLOFT. Kiedy dochodzi do walki, mamy widok z trzeciej osoby i możliwość operowania kamerą. Samą walkę można prowadzić w czasie rzeczywistym lub z podziałem na tury (więcej czasu do namysłu), ale różnice są tylko pozorne.

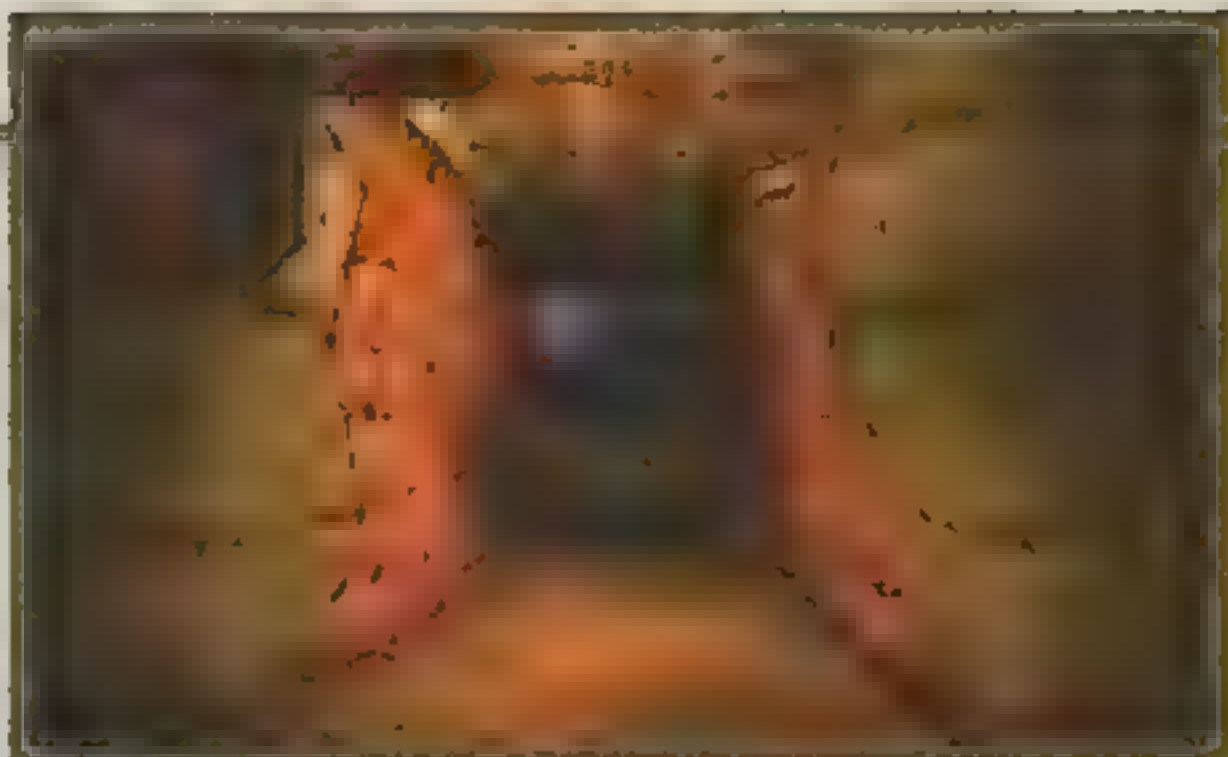
Graficzne przedstawienie tej części BIRTHRIGHT jest raczej żałosne. Na ekranie szaleją brykiety burawych kolo-





W klasykach gatunku (np. DUNGEON MASTER, EYE OF BEHOLDER, DIABLO) gracz wchodzi w rolę awanturnika, który mieczem i magią stara się wdrzeć w głąb

najeżonych pułapkami mrocznych czeluści, by wydrzeć ukryte w nich skarby. Na dro-



lejny graficy z BULLFROG udowodnili, że są prawdziwymi mistrzami efektów świetlnych. Kursor jest bowiem źródłem światła, które rozświetla mrok



Bardzo przyjemne są odgłosy towarzyszące rozgrywce. Podobnie jak w WARCRAFT, każde pomieszczenie ma swój charakterystyczny pogłos, różne efekty towarzyszą też walce (każdy pierze inaczej) i co miłe, komputerowi przeciwnicy co jakiś czas nas lżą – przeklinają i przezywają. Nie ma chyba nic miłszego, niż skopanie tyłka komuś, kto właśnie zadeklarował, że chciałby widzieć naszą skórę jako dekorację swego wspaniałego lochu. Rzeczy małe, a cieszą jak diabli!



Nie wiem, jak spędzaliście ostatni weekend, ale nam upłynął on na testowaniu najdłuższej oczekiwanej gry ostatniej pięciolatki. Być może wiele osób sądzi, że DUNGEON KEEPER wcale nie istnieje, ale jednak BULLFROG na 99% dotrzyma terminu 14 czerwca jako daty ukazania się gry na półkach. My mieliśmy możliwość spędzić trzy dni w biurach ELECTRONIC ARTS, by go przetestować. Rzuciliśmy się w tę podziemną przygodę, nie czekając na zapowiadaną na przełom czerwca i lipca polskojęzyczną wersję gry (napiszemy o niej, gdy się już ukáže). I po 50 godzinach grania można powiedzieć jedno: mamy kolejnego kandydata na przebój spod znaku strategii w czasie rzeczywistym, ale widzianej w krzywym zwierciadle i do tego do góry nogami.

JAK TO SIĘ ZACZĘŁO

Mineły już niemal dwa lata od pierwszej planowanej daty premiery DUNGEON KEEPER. Jednak kiedy wszystko było już gotowe, a produkt wchodził właśnie w fazę produkcyjną – projekt został wstrzymany. Peter Molyneux, szef BULLFROG, zdecydował, że co prawda DUNGEON KEEPER jest grą dobrą, ale nie świetną. A ponieważ ambicje twórców takich przebojów jak POPULOUS, SYNDICATE, MAGIC CARPET (gra roku 1994) czy THEME PARK nie zakładały wypuszczania gier, które byłyby tylko „dobre”, postanowiono odłożyć nieco termin jej wydania i usprawnić. Rzeczywiście było co ulepszać, bo m.m. świetnego pomysłu na grę, nieco szwankowała realizacja.

Rok 1995 to nie tylko pierwsza zjawka DUNGEON KEEPER. To również rok, w którym młoda i obiecująca firma BULLFROG wykupił gigant rynku – ELECTRONIC ARTS. I, jak na ironię, rok, w którym wraz z przyływem gotówki, zaczął się powolny rozkład. Kolejno wydawane produkty (HI-OCTANE, MAGIC CARPET 2, a pod koniec zeszłego roku GENE WARS i SYNDICATE WARS) nie prezentowały poziomu, do jakiego przyzwyczaila nas ta kultowa brytyjska firma. Pozostałe projekty (CREATION, INDESTRUCTIBLES) zawieszono lub przerwano, a gracze w zdumieniu oczekiwali na to, co będzie dalej. A dalej był tylko DUNGEON KEEPER.

CIEMNA STRONA MOCY

DUNGEON KEEPER to ultranowatorskie sporządzenie na klasyczny schemat RPG-owych zabaw w zatęchłych płataninach podziemnych korytarzy.

dze śmiatka (lub grupy śmiatków) stają przeróżne potwory broniące dostępu do upragnionych kosztowności. Wszystkie te elementy znajdziemy też w DK. Te same procesy pładowania lochów, walk potworów z ludźmi i zastawiania pułapek. Tyle tylko, że teraz zobaczymy je z innej perspektywy – ze strony Władcy Podziemi.

Celem gry jest wybudowanie jak największej sieci podziemnych korytarzy i powstrzymanie śmiatków, którzy mieliby ochotę je zwiedzić. Jednocześnie jest to też rywalizacja z innym Władcą, który chce zagarnąć dla siebie ten sam kawałek skał w celu stworzenia własnego mrocznego imperium. Spróbować swoich sił w roli Dungeon Keepera będziemy mogli w jednej z 40 misji przygotowanych dla jednego gracza lub podobnej liczbie w trybie Multiplayer.

JAK JĘ WIDZĄ?

Na przykładzie tej gry Peter Molyneux wykazał na czym polega różnica między produktem dobrym a świetnym. Kiedy dwa lata temu wszyscy ujrzeli rolling-demo, nikt nie krył, że grafika była zdecydowanie najsłabszą stroną gry. Dzisiaj jest zgoła inaczej.

Sposób przedstawienia świata podobny jest do tego, który znamy z CRUSADER czy DIABLO, czyli widok pod pewnym kątem, z kamery usytuowanej nieco z boku nad głową bohatera. Teren gry można obracać o 360 stopni, znika więc problem znany z SYNDICATE, gdzie część akcji potrafiła skryć się za rogami budynku. Grafika jest ładna i wyraźna, postacie dosyć duże i, co najważniejsze, wszystko jest przejrzyste. Po raz ko-

podziemi. Kiedy zbliżamy go do jakiegokolwiek obiektu, na ścianę wypetniają bardzo efektowne i realistyczne cienie. A już prawdziwym dziełem sztuki są mknące korytarzami fireballe. Engine zastosowany w DK, wywodzący się od obsypanego laurami systemu MAGIC CARPET, jest naprawdę niezły.

Mamy też możliwość przeniesienia się do ciała jednego z podwładnych i obserwowania akcji w stylu DO-OM-owym. Grafika jest wtedy bardzo podobna do tej z MAGIC CARPET, tyle że wszystko dzieje się w podziemnych korytarzach. Jest to bardzo pomocna opcja – pozwala lepiej wczuć się w sytuację i kontrolować postępy w walce. Najlepsze jest jednak to, że każdy ze stworów ma inny wzrok! Patrząc więc na świat oczami muchy, widzimy obraz tak, jak widzi go ten niezbyt lubiany owad (albo Jeff Goldblum). Jeśli ktoś uważał na biologię, to będzie wiedział, o co chodzi. I tak jest z każdym potworem – wreszcie mamy akcję „through the eyes of the monster”.

POTWORNA ROZGRYWKA

Grę rozpoczynamy, mając tylko jedno pomieszczenie. Nie jest to jednak wymęczony na wszelkie sposoby Construction Yard, ale Serce Jaskini. To nasze centrum koordynacyjne i jego zajęcie przez przeciwnika kończy rozgrywkę. Samo Serce oczywiście nie wystarcza. Oprócz niego mamy też grupkę „fizycznych”, czyli duszków, które są odpowiedzialne za drażnienie korytarzy i budowanie nowych pomieszczeń. Duszki mogą też w początkowych fazach rozgrywki służyć za obrońców naszych włości, ale na dłuższą metę nie jest to zbyt opłacalne.

Ponieważ klaustrofobia nie wybiera, należałoby zacząć rozbudowę naszej nory. Przebijając się przez kolejne pokłady kamieni, natykamy się na różne przydatne rzeczy, jak np.: żyła złota. Ten drogocenny kruszec jest w DK motorem napędowym wszystkiego. Bez złota nie zechcą się do nas przyłączyć żadne potwory (skur-

czybyki są bardzo chciwe), nie będziemy mogli konstruować wymyślnych pułapek ani nawet stawiać zwykłych pomieszczeń. Na przodku możemy też natrafić na jakiegoś znużonego beczynnością i szukającego zajęcia potwora, na nowe zakłęcia, różne sekretne tereny i inne przydatne Władcy Podziemi, akcesoria.

dzić okolicę w celu zapchania kufrow. Po tym, jak duszki natrafiają na złoto, wystarczy jeszcze, że przerzucą je tam gdzie trzeba i już mamy kasę na rozruch przedsiębiorstwa.

Drugi krok na drodze do stworzenia zdrowo prosperującej jaskini to znalezienie jej mieszkańców. Gdzieś w ziemi powinien być portal, z którego będą wychodzić przeróżne kreatury. Należy tylko znaleźć ten portal i przekopać do niego korytarz tak, aby na nasze pokoje trafili pierwsi obrońcy. Ale trzeba jeszcze zachęcić potwory do współpracy, potrzebne są też potworze kwatery. W tym celu musimy wybudować Jamę, która posłuży im za mieszkanie. Mając tak dogodne warunki, żaden demon, smok czy mucha (tak, tak, ten podstępny i potężny owad ma swoje godziwe miejsce w bestiaruszu DK!)

czym Miecz Damoklesa wisi nad nami konieczność skonfrontowania się z wrogimi siłami. Walka zaczyna się w momencie, kiedy jakiś przeciwnik pojawia się nagle w jednym z naszych korytarzy. Wtedy nasze potwory przestają bezcelowo pętać się po terenie i ruszają stawić czoła intruzowi. Dochodzi do kontaktu i rozpoczyna się walka na śmierć i życie. Nasz wpływ na wynik starć jest raczej ograniczony – możemy jedynie zalewać przeciwnika stworami, mając nadzieję, że przewaga liczebna zrobi swoje. Walka odbywa się automatycznie i tylko od tego, jakich podwładnych sobie przygarniemy zależy, czy mamy w niej jakieś szanse.

W toku dalszej rozgrywki pojawiają się możliwości stawiania pomieszczeń, takich jak np. Sala Tortur, w której schwytanego przeciwnika możemy naklonić do

kolaboracji; Biblioteka – w której używające magii stwory mogą tworzyć nowe czary (ponad 20); Sala Treningowa – podnosząca umiejętności walki wręcz naszych podwładnych; i kilka innych. Oczywiście, podobnie jak w THEME HOSPITAL (opis w SS'46) nie można stawiać pewnych pomieszczeń obok innych. Projektowane przez nas podziemia muszą być przemyślane w najdrobniejszych szczegółach. Biblioteka nie może być usytuowana obok bardziej uczęszczanych korytarzy, kwatery jednych stworów nie mogą być uokowane blisko innych itp. Tak więc już samo kontrolowanie sytuacji w naszym imperium nastrecza pewnych trudności, a trzeba jeszcze doglądać sytuacji na wszystkich frontach. Dlatego też DK został wyposażony w parę funkcji automatycznego zarządzania całym tym bałaganem. Mamy cztery

opcje: pierwsza zarządza potworami – kierując je w najbardziej użyteczne lokacje, zgodnie z zapotrzebowaniem, druga – zajmuje się konstruowaniem nowych pomieszczeń, a trzecia i czwarta praktycznie odwalają za nas całą robotę. Pozostaje nam jedynie usiąść wygodnie w fotelu i oglądać rozwój wypadków. Co jakiś czas możemy interweniować, jeżeli uważamy, że coś nie gra, ale cały ciężar rozgrywki spoczywa wtedy na barkach komputera. Całkiem przyjemna sprawa. Całkiem też wyłącza nas z rozgrywek. Trzeci i czwarty tryb wspomaganie różnią się tylko stylem – jeden jest agresywny, a drugi defensywny.

TO NIE KONIEC

"DUNGEON KEEPER" to bardzo dojrzały owoc BULLFROG. Kamień spadł mi z serca, bo bałem się, że tytuł

ten podzieli losy wielu gier, które zostały wydane zbyt późno, odwołane z braku koncepcji. Widać, że ta gra została bardzo dokładnie przemyślana (co przy tak długim czasie produkcji wcale nie dziwi) i zrealizowana z dużą dbałością o szczegóły. Ponadto, pomimo swojej złożoności, jest cholernie miódna – a to jest chyba najważniejsze.

Mamouliau

Bullfrog/EA

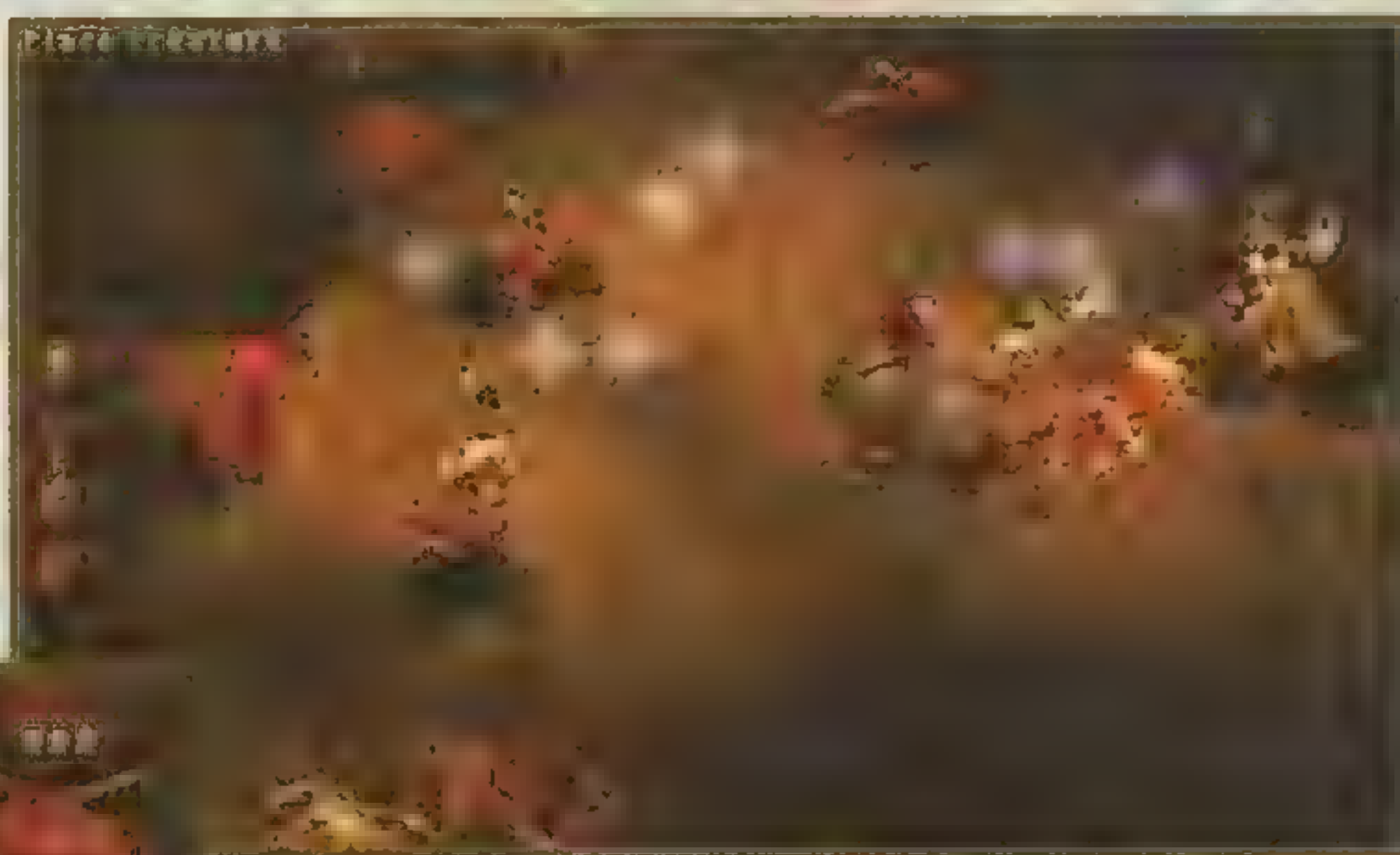
DYSTRYBUTOR PC – IPS CENA: 99
TERMIN WYDANIA PL – KOZDRAVY

PC DOS/WIN/95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 8/10

DUNGEON KEEPER

Pierwszym pomieszczeniem, jakie powinno powstać, jest Skarbiec. To tutaj będą przechowywane wszystkie nasze kosztowności i tutaj demoniczne hordy naszych pracowników będą pobierać swoje wypłaty. Zaznaczamy skalę, duszki biorą się do roboty i już po chwili mamy polać podziemi gotową do wykorzystania. Gotą skalę musimy jeszcze pokryć podłogą, która stanowi świadectwo, że teren znajduje się pod naszą kontrolą. Teraz już po-



nie zawaha się do nas przyłączyć i zacznie się prawdziwa rozgrywka. Nałóżoby jeszcze dodać, że oprócz mieszkania i pieniędzy, żaden goblin czy inny pomiot szatana nie wyrobi bez żarłacz. Na szczęście gusta

wszystkich potworów w grze zostały ujednolicone i sprządać się do konsumpcji produktów drobiowych. Tak więc wybudowany gdzieś w pobliżu kwater Kurk załatwi sprawę.

Oczywiście, od samego początku rozgrywki, ni-

zostaje tylko wybranie pomieszczenia do zbudowania (w sumie jest ich około 15) i Skarbiec mamy gotowy. Naokoło możemy jeszcze walczyć mury, żeby przeciwnikom nie było za łatwo się przebić. Dobrze jest mieć co trzymać w Skarbcu, szybko musimy więc zwię-



exclusive



Kiedy parę lat temu pojawiło się UFO: ENEMY UNKNOWN (opis w SS'14), nikt już nie sądził, że kontakt z obcą cywilizacją mógłby zostać przeprowadzony na drodze pokojowej. UFO zrobiło potencjalnym przybyszom z gwiazd prawdziwą antyreklamę. Ech, dorwać ufoka, przesłuchać i zrobić mu wiwisekcję – wszystko w celach naukowych, oczywiście! Gra błyskawicznie stała się przebojem i rzadziła do czasu pojawienia się kontynuacji, czyli X-COM: TERROR FROM THE DEEP. Niestety, sequel tracił już nieco myśzką. Choć zachował wszystkie atuty UFO, powiew świeżości zaledwie go musnął. Akcja przeniosła się z lądu pod wodę, myśliwce zmieniły się w okręty podwodne, a broń plazmowa została zastąpiona bronią soniczną. Pojawiły się też nowe gatunki obcych, ale i tak odnosiło się wrażenie, że byli to ci sami ufoki, tyle że pod inną postacią. System rozgrywki pozostał niezmieniony – dobrze, ale deweloperzy z MICROPROSE mogliby się nieco bardziej wysilić i wykazać bardziej twórczym podejściem do sprawy, zamiast ubierać stary pomysł w nowy garnitur skrojony na tę samą miarę. Ale cóż, kupując pakiet nowych misji do RED ALERT czy QUAKE też dobrze wiemy, co robimy. Grunt, że zabawa była przednia. Nic więc dziwnego, że UFO 3 sprzedawa-

by się nawet wtedy, gdyby stanowiło jedynie połączenie obu poprzednich części. Tymczasem X-COM: THE APOCALYPSE rzeczywiście niesie ze sobą ogromną liczbę nowinek i usprawnień, pozostając jednocześnie wierną założeniom poprzednich gier.

MEGALOPOLIS

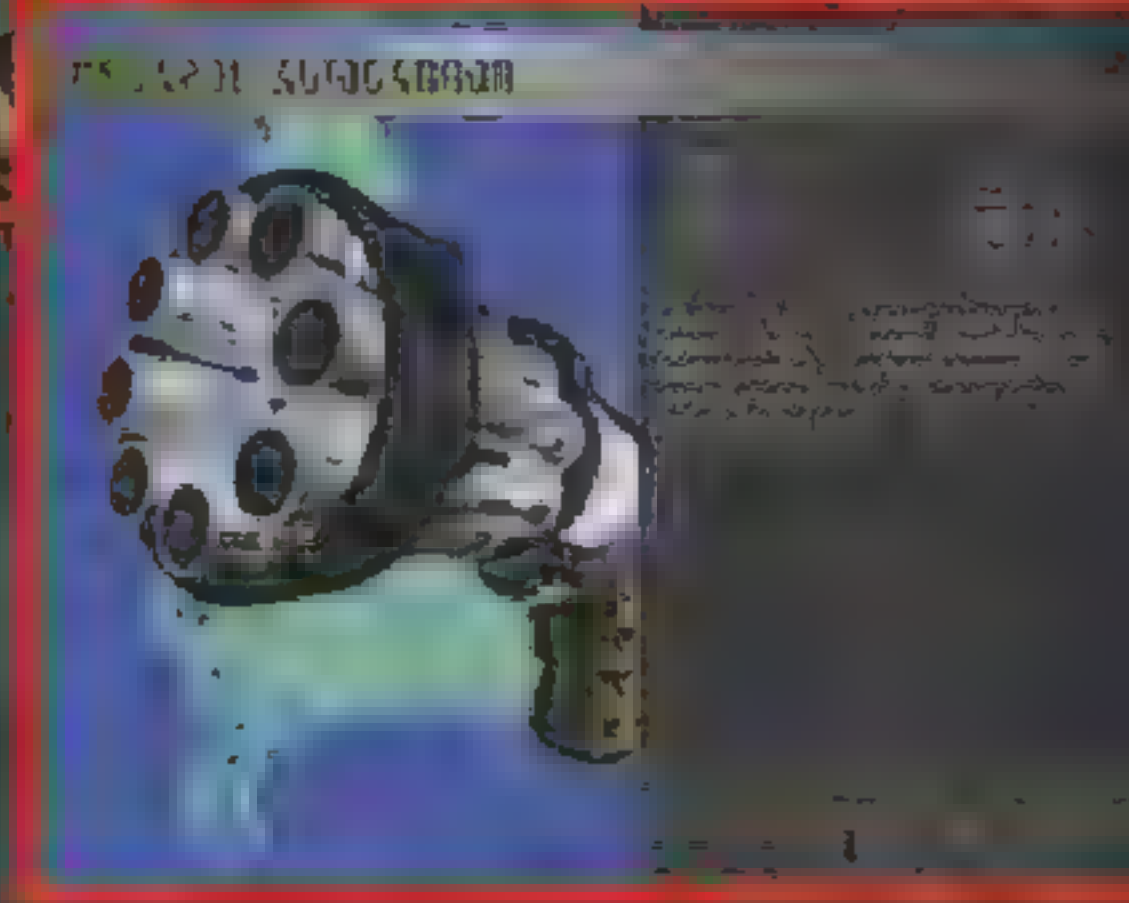
Kończy się wiek XXI, ludzkość żyje w olbrzymich miastach, zwanych Megapoliami, z których największym jest MegaPrime. Wydawało by się, że w takim świecie nie ma miejsca na zabobony i fantastykę, kosmitów i dziadków z X-COM, tymczasem właśnie w Megalopolis przyjdzie nam działać. Nie na terenie całego świata, ale w gigantycznym mieście, w którym wystarczą miejsca na 8 naszych baz. Nie zobaczymy więc wiejskich widoczek czy ośrodków turystycznych, ale futurystyczne konstrukcje i fabryczne kompleksy. Co ciekawe, struktura miasta wraz z każdą nową grą jest inna, generowana przez komputer na nowo, jak lochy w DIABLO.

INWAZJA

Tym razem parszywi kosmici przeszli samych siebie – nie z Marsa i nie spod wody nam wylazą, ale bezpośrednio ze swoich własnych swia-



ścia państw, ale od Senatu. Trochę grosza można zrobić na sprzedaży artefaktów i zbędnego złomu. Inwestować należy oczywiście w rozwój, czyli badania naukowe, bo tylko w ten sposób zyskamy dostęp do no-



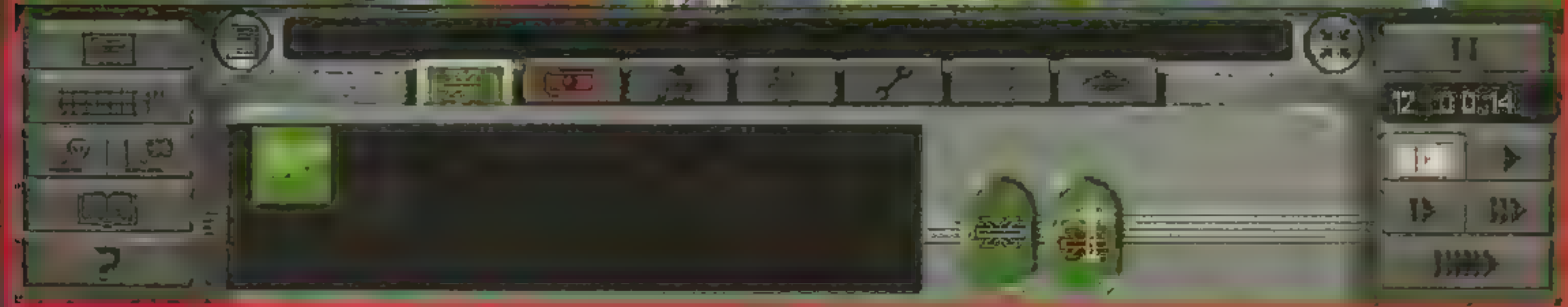
wych technologii, pozwalających na produkcję skuteczniejszej broni i bardziej efektywnych pojazdów.

W odróżnieniu od poprzednich części, w których cywile pełnili jedynie rolę niewinnych ofiar, tu występują jako całe przedsiębiorstwa, które bardzo różnie ustosunkowują się do twojej działalności. Niekoniecznie muszą być tobie zyczliwe, przeważnie jest odwrotnie. Gdy zostawisz ich budowle na zer ufokom albo „niechcący” zbombardujesz cywilne pojazdy, możesz się liczyć z odwetem i koniecznością obrony własnej bazy. Oczywiście możesz zapewnić sobie spokój, co jednak pociąga za sobą spore obciążenia finansowe, gdyż firmy żądają sporych odszkodowań. Poza firmami nekać cię będą nielegalne kulty, niejednokrotnie czczące ufoków jak bogów. Takich obywateli należy taktować równie surowo, jak w obecnych czasach zdeklarowanych satanistów. Co ciekawe i co jest pełnym novum, przy kasacji wyznawców kosmicznego zła pomaga nam miejska policja.

ODEPRZEC ATAKI

Terenem walki jest miasto, więc zamiast kuli ziemskiej znanej z poprzednich części ujrzymy jego rozległą mapę. Przypomina ona trochę widok znany z gier typu SIMCITY albo AFTERLIFE. Jednostki są na niej pokazane jako różnokolorowe symbole geometryczne, zaś atak powietrzny przeprowadza się wydając komendy myszą, co jest o wiele szybsze i wygodniejsze niż korzystanie z izometrycznego widoku.

Gdy zestrzelimy UFO, a we wraku pozostanie przynajmniej jeden żywy kosmita, będziemy musieli wysłać ludzi na misję bojową. Po oczyszczeniu wraku z resztek załogi, można zebrać szczątki do bazy, do analizy.



SCHWYTAĆ OBCEGO

Podobnie jak w poprzednich częściach, tak i tutaj trzonem całej rozgrywki są misje bojowe, które poza jedną, zasadniczą różnicą nie odbiegają od starego schematu. Jak pamiętamy, walka rozgrywana była z podziałem na tury. Tak jest i teraz, ale w dowolnej chwili, jednym kliknięciem można przełączyć grę w czas rzeczy-

oddziałom. Zresztą każda misja rozpoczyna się od pogrupowania ludzi w oddziały. Poza tym bez większych zmian,

X-COM

APOCALYPSE

exclusive

ner, który w X-COM 3 działa naprawdę skutecznie. Gdy uruchomimy detektor ruchu, w prawym górnym rogu ekranu pojawia się okienko ukazujące najbliższe otoczenie żołnierza. Ska-



fakty obcych oraz inżynierów, którzy go produkują. Badania dzielą się na dwie gałęzie: biochemię i fizykę kwantową. Wynalazków jest o wiele więcej niż w poprzednich częściach, choć w praktyce stosuje się najwyższe kilka z nich. Oczywiście, można badać ufołów, robić autopsje i gromadzić dokumentację do Ufopedli.

KOSMICI DO GAZU!

Tak właśnie ma się ochotę powieścić, grając w X-COM 3. Gra jest o wiele trudniejsza niż poprzednie, a miotu jest dwukrotnie więcej. W dodatku gra posiada edytor scenariuszy.

Po kilku dniach grania widać, jak obszerną i skomplikowaną grą jest X-COM. Dwie strony na samą recenzję to bardzo mało, ale nie wszystko jeszcze wiemy. Dlatego za miesiąc do tematu wrócimy, i to nie raz!

Mamona

Microprose

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA - 99
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY

PC DOS Min. 486 DX2/66, 2 MB RAM

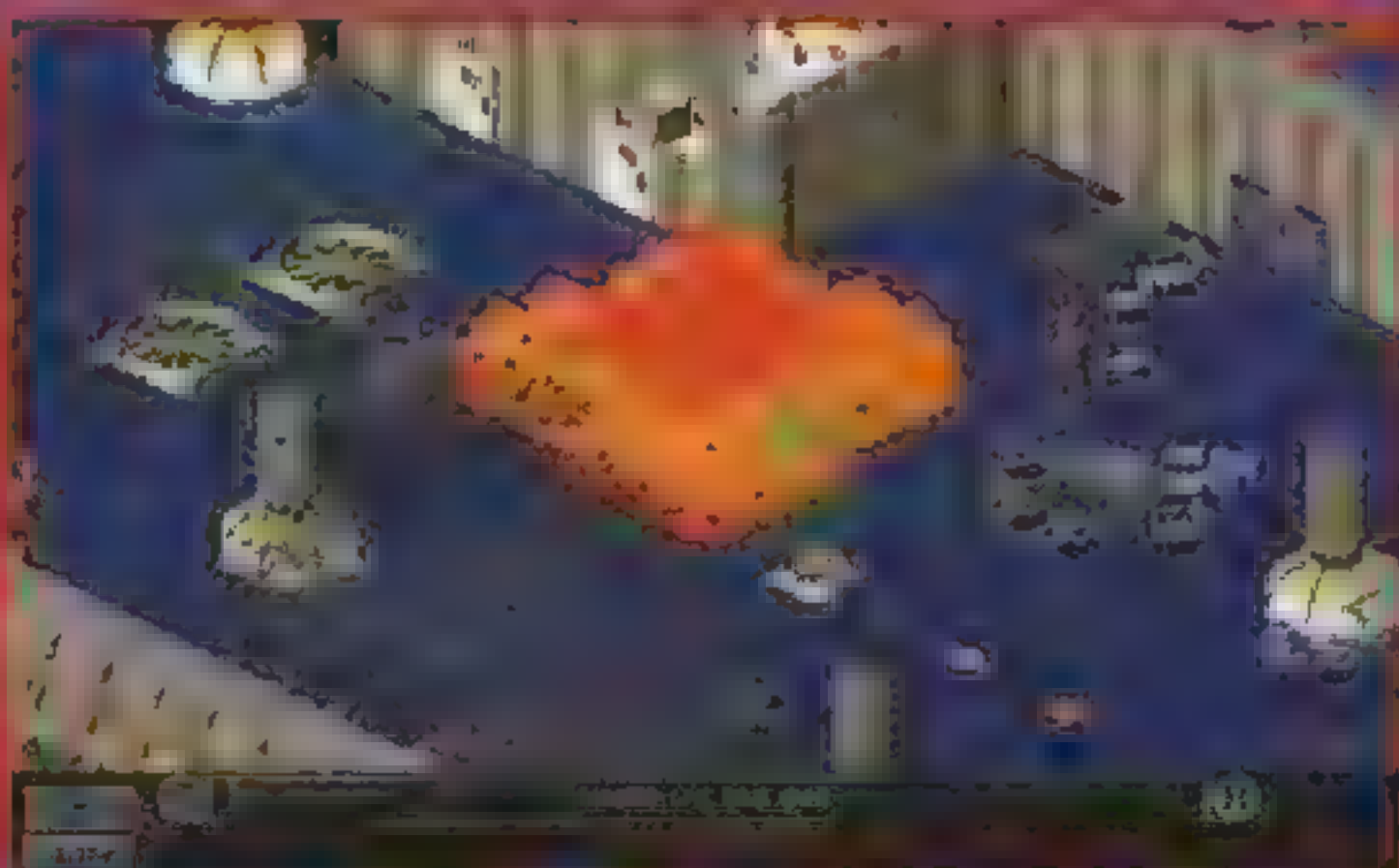
OCENA: 8/10

UFO NA URA!

Tryb czasu rzeczywistego całkowicie zmienia sposób prowadzenia rozgrywki. Trzeba reagować na wydarzenia bardzo szybko, co niestety często się nie udaje. Prawdę mówiąc, umiejętności strategiczne przestają się tu liczyć, a zaczyna odgrywać rolę zręczność i sprawność w poruszaniu kursorem. Trudność rekompensuje możliwość ustawienia tempa upływu czasu, ale sekundy i tak upływają zbyt szybko, by móc się skutecznie bronić. Jednak z drugiej strony, gdy masz naprawdę solidny oddział, złożony z samych twardzieli uzbrojonych po zę-

nowanie zrobiono naprawdę profesjonalnie. Ruch obcego obiektu odwzorowywany jest powoli, a obraz się rozmywa, zaś gdy masz włączony skaner podczas chodzenia, pokazują się na nim nieruchome elementy, jako że poruszają się one względem skanera. Właśnie dzięki takim detalom gra staje się odkrywczą i interesującą.

Nowy sprzęt zyskujemy dzięki pracy naukowców badających arte-



UFO NA TURĘ

System rozgrywki na tury praktycznie nie uległ zmianie. Jeżeli znasz UFO i UFO 2, to będziesz czuł się jak w domu. Każdy żołnierz ma przydzielone punkty akcji, których liczba zależy od doświadczenia. Każdy ruch, zwrot, strzał itp. kosztuje pewną liczbę tych punktów. Dzięki temu działania każdego żołnierza możemy rozplanować bardzo szczegółowo. Podobnie jak poprzednio, wyznaczamy typ prowadzenia ognia i pozycję strzelecką. Nowością jest bieg, czołganie się i wspinanie. Ponadto ustalamy nastawienie każdego żołnierza, od ostrożnego po agresywny. Rozkazy można wydawać nie tylko pojedynczym żołnierzom, ale też całym



by w najnowsze zdobycze techniki - tylko siedzisz i patrzysz, jak twój wyćnają wroga w pień.

Warto wspomnieć o tej części ekwipunku, która w poprzednich częściach była jedynie najlepszym towarem na sprzedaż. Mowa o Motion Sca-





Parę lat temu zarykiwałem się ze śmiechu oglądając w telewizji polskiej dokonania pary przedsięwziętych kretynów w animowanej serii pt. „Sąsiedzi”. Profiaktycznie ryknąłem śmiechem, gdy w **BALDIES** ujrzałem tyse stwory bliźniaczo podobne do moich ulubieńców. Najpierw sąsiadopodobni obsługują menu, a później – w trakcie grania, jeden z nich robi za suflera, ich pobratymcy są zaś głównymi bohaterami gry. Baldies, czyli tysole występują stadnie i walczą o przestrzeń życiową z nie mniej licznymi plemionami Hairies, czyli zakudlonych.

JAKI BÓG

Na dzień dobry zostajesz bogiem ty-sych. Poziomem intelektualnym ani sprytem nie przewyższają wprawdzie kurczaków, ale są za to ładniejsi od Settlersów i pociesniejsi od Lemmingów. Poruszają się wdzięcznie przerzucając ciężar brzucha z lewej na prawą, noszą najmodniejsze gałki, śpią pod drzewa-

mi, łażą bez celu, dają się pożerać bagienным rekinom i denerwują cię bezkresną głupotą – za to masz ich kochać i nie wrzucać do oceanu, kiedy obsikają ci róg werandy.

Stawiaj budynki, powiększaj je, umieszczaj w nich Baldiesów o określonych profesjach i każ pracować nad szeroko pojętym postępem. Łysi występują w czterech rodzajach, których liczebność dowolnie regulujesz. Robotnicy w czerwonych portkach zajmują się rozmnażaniem; budowlańcy w niebieskich pantalonach konstruują i rozbudowują domostwa, laboratoria i koszary; śnieżnogaci naukowcy wymyślają wynalazki militarne; a zielonospodni żołnierze walczą i wytwarzają np. granaty. Przy twojej pomocy mają przetrwać, to znaczy... wytłuc kudłatych! Ikoną z flagą Szkocji (!) oznaczasz teren pod zabudowę. W to miejsce podchodzi budowniczy i po zadumie stawia, co trzeba. Po wybudowaniu trzeciej chaty zdobywasz dodatkową opcję – umiejętność przeko-

pywania ładu i zasypywania mórz. Po czwartej – zdolność awiacji w postaci skrzydełek, które przydzielasz swoim pupilom, formując armię aniołów. Uważaj, bo przy braku energii próby przelotów międzykontynentalnych skończą się samobójczym lądowaniem wśród morskich fal.



NIE UBRAŻAJ TY ROBOTNIKA...

Spółecznością bezwłosych rządzą specyficzne, choć logiczne zasady. O jej sprawności i potencjale świadczą cztery wskaźniki: czerwony, niebieski, zielony i biały oznaczające adekwatnie poziom energii wytwarzanej przez każdą z czterech grup społecznych. Przy niedostatecznej ilości energii czerwonej nie możesz latać ani kopać. Musisz spowodować wyż demograficzny wśród klasy robotniczej i sprawić, by licznie egzystowała poza murami domów. Dopiero wtedy energii zaczną przybywać i wszyscy twoi ulubieńcy zaprezentują pełnię swych możliwości. Podobnie rzecz ma się w przypadku wskaźników białego i niebieskiego, określających sprawności naukową i budowlaną. Energie te posiadasz dzięki pokaźnemu stadku mózdzących na łonie natury naukowców i budowlańców. Natomiast zielony poziom siły militarnej zależy od liczby żołnierzy pracujących w koszarach. Pozwala ona wyposażać wojaków w granaty i pociski dalszego zasięgu. Wprawdzie relacja pomiędzy poszczególnymi grupami zawodowymi tysoi zasługuje na miano symbiozy, ale to robotnicy stanowią grupę podstawową. Bez nich nie zrobisz nic. Dopiero rozwój oparty na sile klasy robotniczej pozwoli osiągnąć ci poziom cywilizacyjny, w którym współpraca pozostałych grup okaże się niezbędne.

BŁYSK ŁYSEJ PAŁY

Od samego początku narażony jesteś na kontakty z wrednymi, zarośniętymi



oblechami zza miedzy. Przerzucaj na ich tereny żołnierzy. Ukrywaj ich w koronach drzew nieopodal wrogich domostw. Niech glajochy świecą wśród konarów. Kursorem tarczy herbowej wskazujesz swoim oddziałom cel ataku. Wpadają wtedy jak burza do budyneczku i już po chwili masz piękną scenkę

rodzajową z imprezy w remizie. Kiedy zadymę na piąchy twoi uwierczą sukcesem, wrzuc kilka budowlańców, żeby odrestaurowali zdobyty obiekt. Wiele uciechy oraz satysfakcji daje wyczesywanie owłosionych z drzew – bitwy o jodelkę zaspokajają najwyższe wymagania wizualne. W miarę rozwoju technicznego metody walki coraz bardziej kolidują z pogodną atmosferą całej gierki. Miodne pięściopiryny zostają zastąpione taktyką przeniesioną z wietnamskiej i kambodżańskiej dżungli – najpierw leci tuzin granatów przez okienka i inne otwory w dachu, a dopiero potem wpadają wojacy, by przejąć chatę.

SŁODYCZ MORDOWANIA

Rodzinkiem tej gierki jest, zrywająca skarpetki razem z asfaltem, walka dywersyjna. Masz imponujący zasób patentów – 6 stałe czynnych ikon, wymienionych w miarę przybywania wynalazków. Najpierw podkładaś miny, drażysz do ty, wrzucasz skunksy i żmije do domów, topisz oraz razisz prądem przy pomocy małego saturatora pod wysokim napięciem. Każda pułapka nie działa w nieskończoność – po uśmierceniu określonej liczby ofiar, znika. Warto pamiętać, żeby przed próbą zastawienia jej mieć na wyposażeniu skrzydełka, gdyż zapewniają one najszybszy transport.

Taki już los naukowców, że wymyślają wyjątkowo perfidne metody eliminowania grzywiastych. Kolejne owoce ich pracy są coraz bardziej wyrafinowane i sprawniej zabijające. Warto wspomnieć o broni biologicznej, jaką jest głodna orka (czasem stadko) do zapuszczenia na podmokłe tereny okalające siedziby Hairies. Pojemne doły-pułapki, przestrzenne pola minowe, bomby zapalające, eksplodujące krowy, nadziewane skunksy, helikoptery i inne gadzety sprawiają, że nie będziesz się nudzić. Na pewno znajdziesz okazję do wypróbowania wszystkiego. Tym bardziej, że czeka cię długa kolonizacja: masz bowiem do opanowania pięć światów:

Green, Winter, Tourist, Egypt i Hell – po 20 scenariuszy każdy, a wszystkie po kolei. Twórcy urozmaicili je jeszcze dodatkowymi partiami bonusowymi.

ŁYSY NIE WIERZY, ŻE SĄ FRYZJERY

Oba wrogie plemiona zachowują się podczas gry jak stada mrówek. Stanowią jakąś społeczność, kierują się instynktem plemiennym, ale w większości działań są bezmyślne. Nie stworzą frontu walk, zademonstrują natomiast najprymitywniejsze zachowania – wojak zdzieli wroga, gdy ten wlezie mu w drogę, jednak sam nie zaczai się ani nie rzuci za nim w pogoń. Jajogłowym wewnątrz domku także musisz łopatologycznie wyjaśnić, czym mają się zająć.



Nie spodziewaj się, że wraz z osiągnięciami technicznymi Baldies choć odrobinę zmądrzeją, nie liczą na wzrost inwencji świadczącej o zaawansowaniu cywilizacyjnym.

Taktyka walki polega na uzyskaniu przewagi liczebnej na danym obszarze. Wtedy właśnie zgodnie z regułami rachunku prawdopodobieństwa zwiększasz skuteczność własnych żołnierzy. Bardziej zorganizowanym formom agresji musisz kierować własnoręcznie, co przy natłoku zdarzeń, funkcji, przełączania opcji staje się coko wiek mozolne i wymaga szybkości, spokoju, a także precyzji.

Pierwsze dziesięć scenariuszy można przejść nie używając naukowców



między sobą, co znacznie zadanie ułatwia, a o sprawy nie rozstrzyga. Najpewniej liczyć na siebie.

MULTIGLAJCHER

Twórcy popisali się wielką inteligencją projektując misję dla kilku graczy. Wszyscy grają czterokolorowymi Baldiesami, a plemiona przeciwników widzą jako jednokolorowych Hairies. Obojętnie przeciw-



BALDIES

Wystarczy wybudować przynajmniej cztery duże domostwa, rozmnożyć Baldies, ogłosić pobór do wojska i atakować z powietrza liczną grupą. Hairies na początku nie przejawiają zbyt dużej aktywności, dlatego masakrowanie ich nowoczesną bronią nie ma sensu. Zanim przejdziesz do najbardziej wyrafinowanych metod eksterminacji, skoncentruj się na poznaniu form agresji, które drzeżdżą w naturze obu plemion. Walka ekologiczna ma tu bowiem swój smak, podobnie jak dogfight w przypadku symulatorów lotniczych. Dopiero w późniejszej fazie kolonizowania ziem, kiedy eliminujesz kilka plemion kudłatych jednocześnie,

komu grasz i z której strony mapki rozplenisz swój lud, zawsze jesteś po stronie nieupiórzonych. Ruchy kosmatego przeciwnika nie są całkiem ukryte, gdyż na twoim ekranie przesuwa się tajemniczy cień dłoni cudzego boga. Widać jak przekopuje twoje tereny, chwytając zwierzynę lub przerzuca swoich ludków w strategiczne miejsca. Musisz wierzyć, że długowłosi są dziećmi gorszego boga...

FLANELĄ PO GLACY!

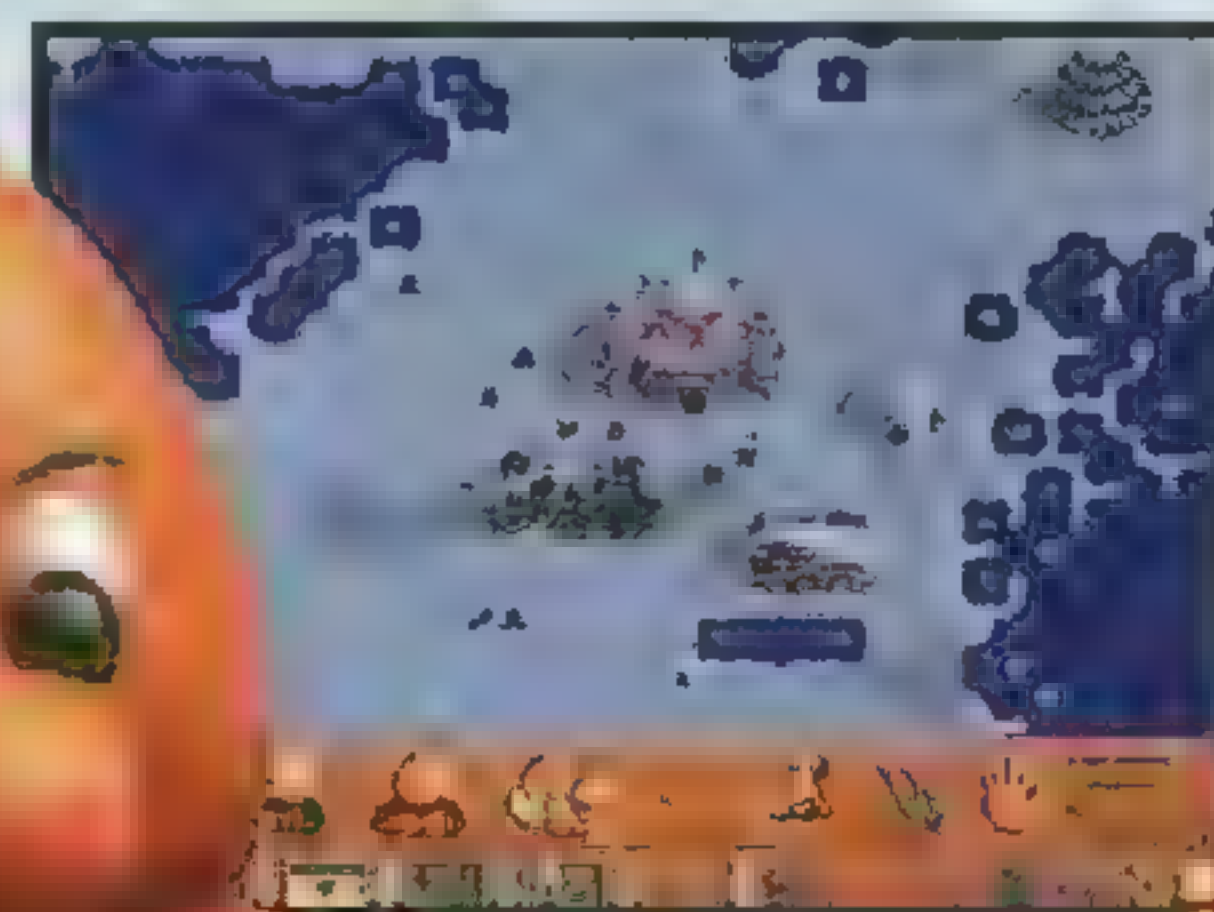
Największym minusem tego udanego produktu PANASONIC INTERACTIVE MEDIA jest wadliwy system po-

działu na scenariusze, których praktycznie ze sobą nie powiązano. Każdą planszą zaczynasz od nowa, tracąc populację swoich ulubieńców z poprzedniego etapu. Zamysł twórców można tłumaczyć tym, że zadbali o funkcjonalność gry. BALDIES i tak nie da się ukończyć w trakcie jednego posiedzenia, a przerwa w grze – nawet kilkudniowa – nie kosztuje utraty koncepcji strategicznej. Zawsze możesz przestać i w każdej chwili wrócić do zapisanej na dysku rozgrywki. Jakąż jednak słodyczą charakteryzowałaby się bitwa ogromnych populacji tysiąch i wio-

przebiega sterylnej SETTLERS 2, jednak w wysokiej rozdzielczości SVGA wydaje mi się naturalniejsza, lepiej dopasowana do scenarii kolonizowanych terenów i realiów krajobrazowych. Dźwiękiem natomiast grała przebiega wszystko. Twoim dokonaniem towarzyszy sąsadowata muzyczka, a gdy łysy da komuś w mordę, słychać głuche dudnienie w pustej głowie. Rybki pluskają, a chwyceni boską ręką odblaskogłowi wierząją nóżkami, wrzeszcząc w przerażeniu. Od razu łatwiej przyswoić specyfikę bożego poczucia humoru... pod tym względem BALDIES w swojej kategorii nie ma sobie równych. Na pewno zaspokoi ona żądze komputerowej rozpusty wszystkich, których stać na odrobinę dystansu do gry. Być może zawiodą się jedynie miłośnicy niesamowicie ponurych klimatów, mrocznych stworów i grozy Farsa, jaką jest życie pojedynczego Baldiego, została udanie wkomponowana w miodną grę

strategiczno-gospodarczą z odzieniem walki plemiennej o przetrwanie. Szkoda jedynie, że populacje obu ras są jednolite. Jednak, czy łysa samica zaintrygowałaby kogoś poza rekinem? Kwe-

reg bajerów masowego rażenia pomaga zniwelować przewagę liczebną wrogów. Na szczęście te prymitywy walczą także



chatych zamierzona jako rozwijająca się kampania... Całe szczęście, że chociaż mapki są dość zróżnicowane.

Graficznie epopeja o glajchowatych nie

Czy Baldiesi są Szwedami, bo ten tu tak wygląda?

stię rozmnażania bohaterów tej gierki postanowiłem odłożyć do czasu ukazania się nowego podręcznika szkolnego przygotowującego do życia w łóżku lub jak kto woli, przy dębie.

Twórcy nie byli zbyt sentymentalni. Niektórych będą z pewnością razić krwawe sceny śmierci przesympatycznych tysoli, podobnie jak ich okrucieństwo w stosunku do piewców łupieżu. BALDIES wnosi niesamowitą dawkę humoru do koncepcji, które zazwyczaj były traktowane śmiertelnie poważnie. I dlatego warto spędzić nad tym tytułem co najmniej kilkanaście wieczorów.

Decybeliusz

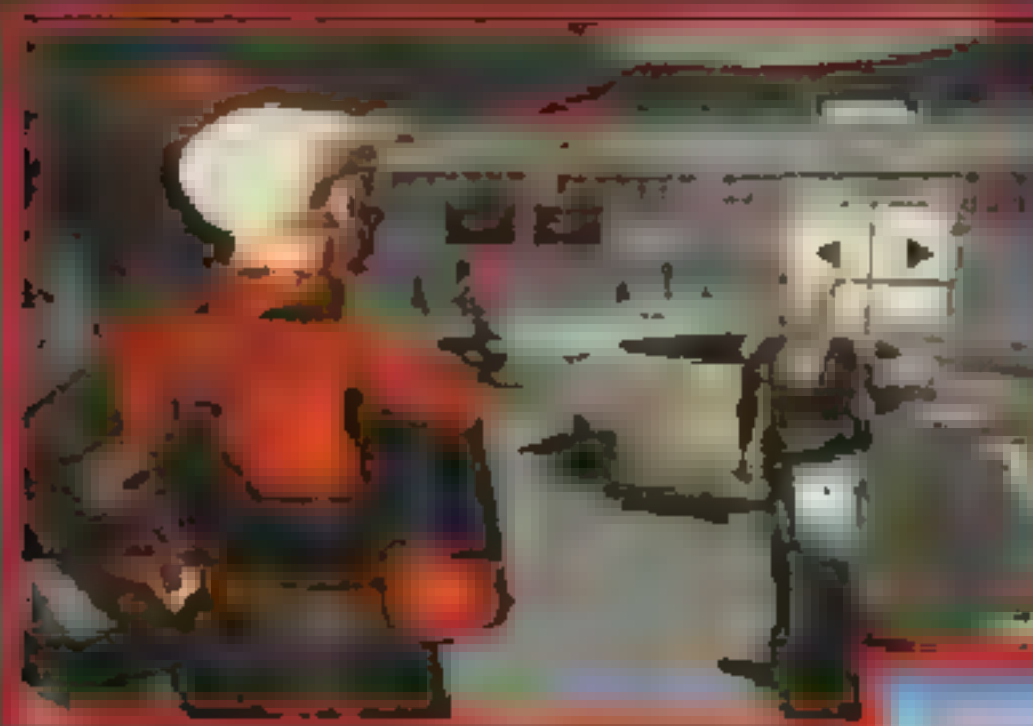
Panasonic Interactive

DYSTRYBUTOR PC - NIEZNANY CENA: -

TECHN. WYKONANIA PC - NIEZNANY

PC WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 7/10

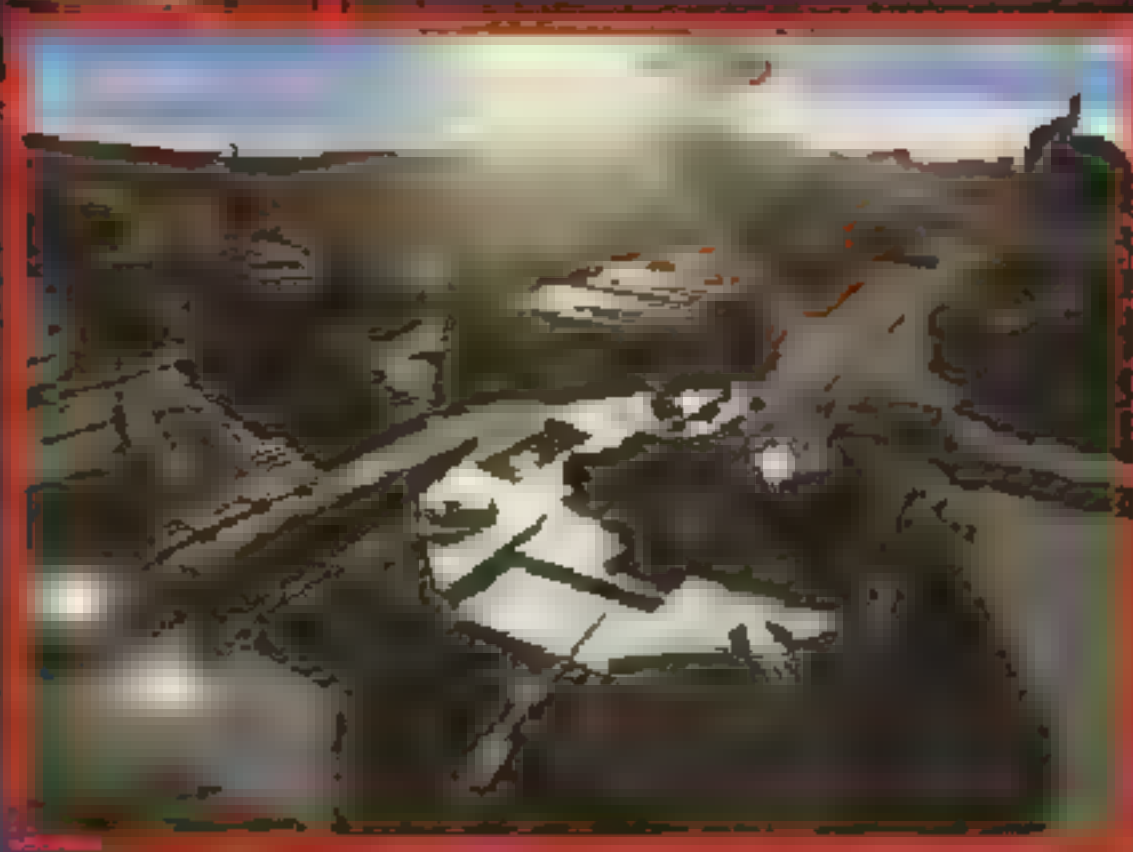


Nieoczekiwany rozkaz niezwłocznego stawienia się u dowódcy nie wrożył niczego dobrego. Z duszą na ramieniu udałem się do pułkownika.

- Poruczniku Dante, macie cztery godziny na spakowanie się!

- Tak jest, sir! - Cholera, wiedziałem!

Dowódca sektora B2 przeszedł na emeryturę, czasowo



przejmujecie część jego obowiązków. Odmaszerować!

- Tak jest, sir! Dziękuję, sir! - Uff...

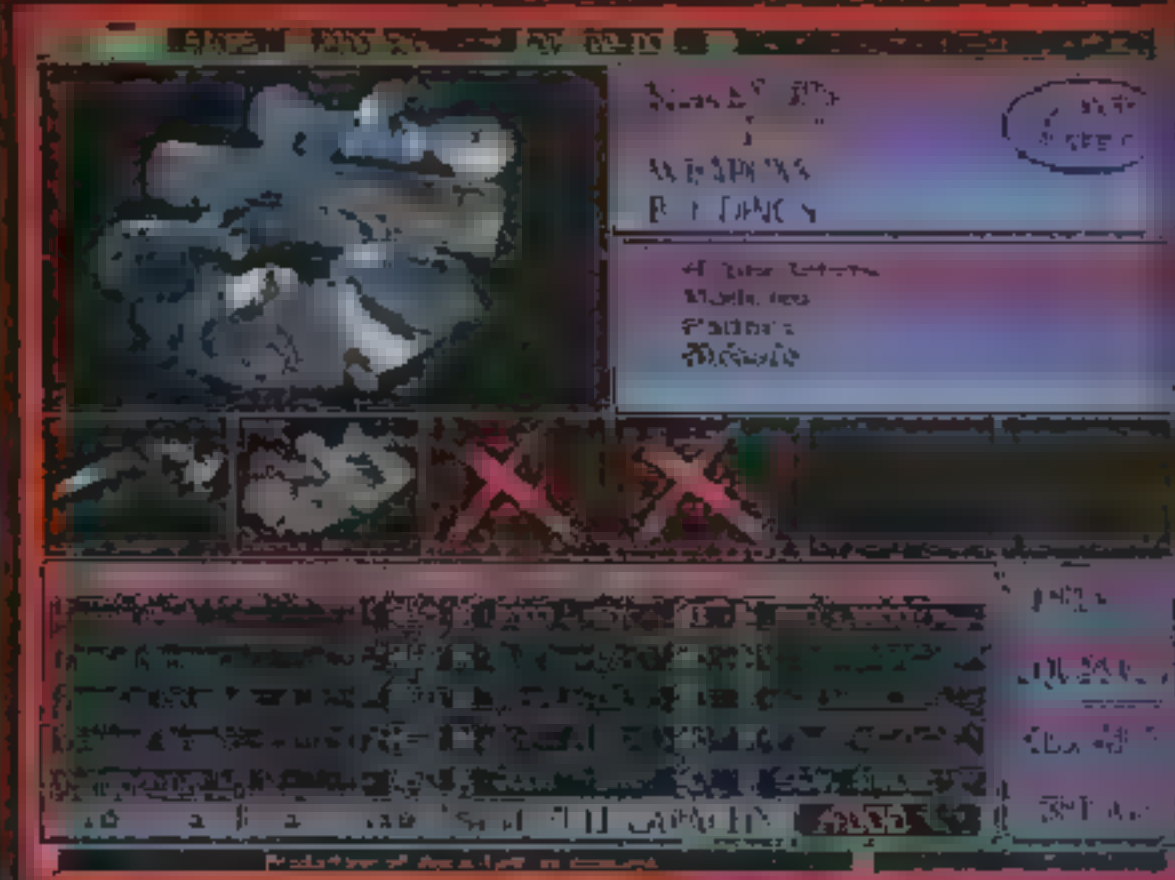
W takiego właśnie młodego, ambitnego porucznika floty Imperium wcielasz się w najnowszej strategii GT INTERACTIVE o szumnie brzmiącym tytule IMPERIUM GALACTICA. Jak sugeruje tytuł, akcja gry toczy się w przestrzeni kosmicznej. Po wiekach eksploracji galaktyki, ludzkość wreszcie odkryła drugą rasę In-

teligentna. Niestety, pesymiści mieli rację i zamiast przyjaźni oraz współpracy, wybuchła wojna o panowanie nad wszechświatem.

Dzięki reedycji trylogii „Gwiezdne Wojny” popularność wszelkich tematów kosmicznych osiągnęła niewyobrażalny poziom. IMPERIUM GALACTICA w evidentny sposób stara się podrobić produkt gwiazdnowojenny, bo temat jest na czasie, a ludzie kupują wszystko bez opamiętania. Już samo intro bardzo przypomina atak Luke’a na Gwiazdę Śmierci, a większość występujących w grze statków jest podobna do tych ze Star Wars. Również kupcy i gubernatorzy przypominają głównych bohaterów cyklu. Co ciekawe, w IG znajdują się także nawiązania do kultowego serialu i zjawiska jakim jest Star Trek.

LEPSZY WRÓBEL W GARŚCI...

Na początku dysponujesz jedynie niszczycielem i trzema myśliwcami. Twoją pierwszą misją jest przywrócenie porządku na Achillesie oraz zapewnienie bezpieczeństwa w sektorze. Zadanie nie jest łatwe, gdyż kolonia została częściowo zniszczona w czasie ostatniej potyczki z Garthogami, a jej mieszkańcy są bliscy rebelii z powodu tragicznych warunków życiowych. Ponadto w sektorze grasują liczni piraci, a flota Obcych na pewno nie będzie czekała.



az uda ci się odbudować potencjał militarny. Niech więc przestrzeń łaskawą ci będzie!

SZTABKWARTIRA

Mostek jest sercem twojego okrętu, gdyż stąd wydajesz wszystkie rozkazy. Do efektywnego zarządzania całym sektorem, niezbędna jest sprawnie funkcjonująca struktura dowodzenia. Do swojej dyspozycji masz sześć podstawowych systemów: dowodzenia flotami, zarządzania flotami i koloniami, planowania produkcji, bazę danych oraz system łączności międzyplanetarnej. Dokładne umiejscowienie na mostku i wygląd wszystkich terminali zależy od typu statku, jakim dowodzisz. Są one jednak dość podobne, więc na pewno nie będziesz miał kłopotów z ich znalezieniem.

WIELKA ARMADA

Na mapie, oprócz położenia podległych ci flot, statków kupieckich oraz wykrytych okrętów wroga, zaznaczona jest lokalizacja twoich planet i znanych kolonii przeciwnika. Głównym przeznaczeniem mapy jest kierowanie podległymi armadami, ale można tu również uzyskać podstawowe dane o każdej z flot oraz planet.

W miarę rozwoju akcji Początkowa armada przestaje wystarczać i pojawia się konieczność tworzenia nowych



KOMPENDIUM 2

jedyne i najlepsze

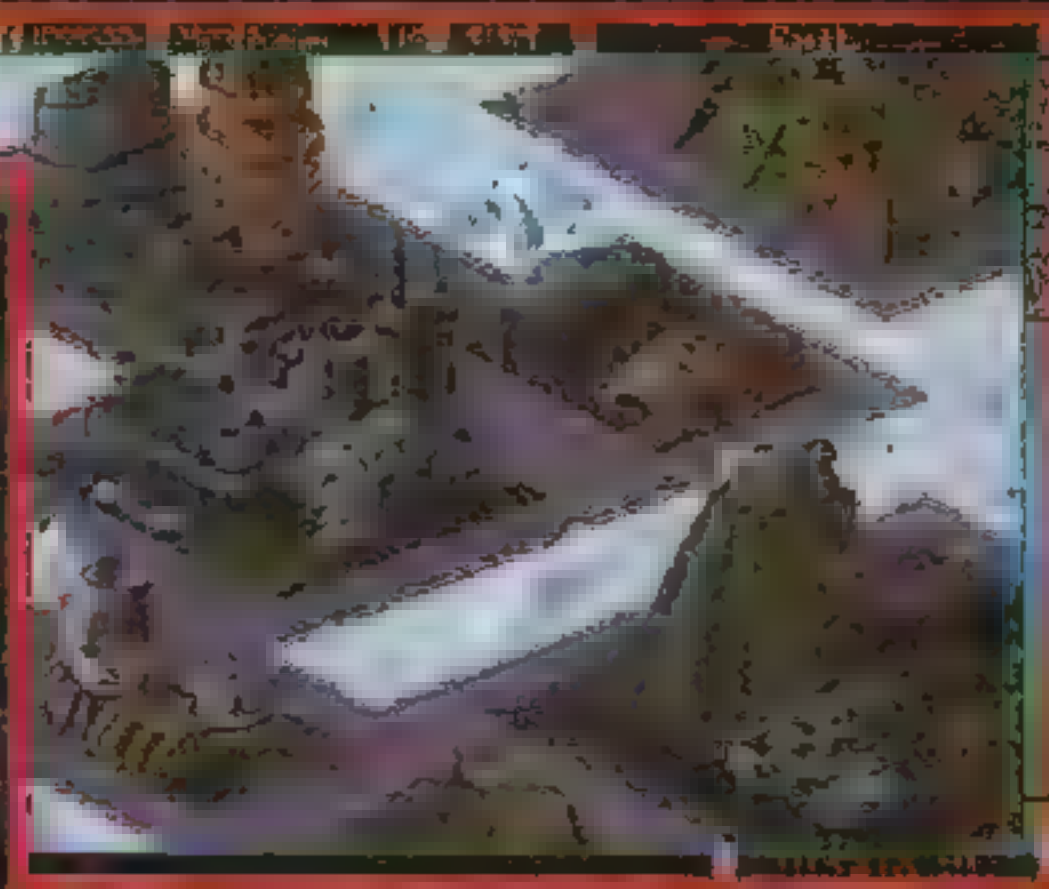
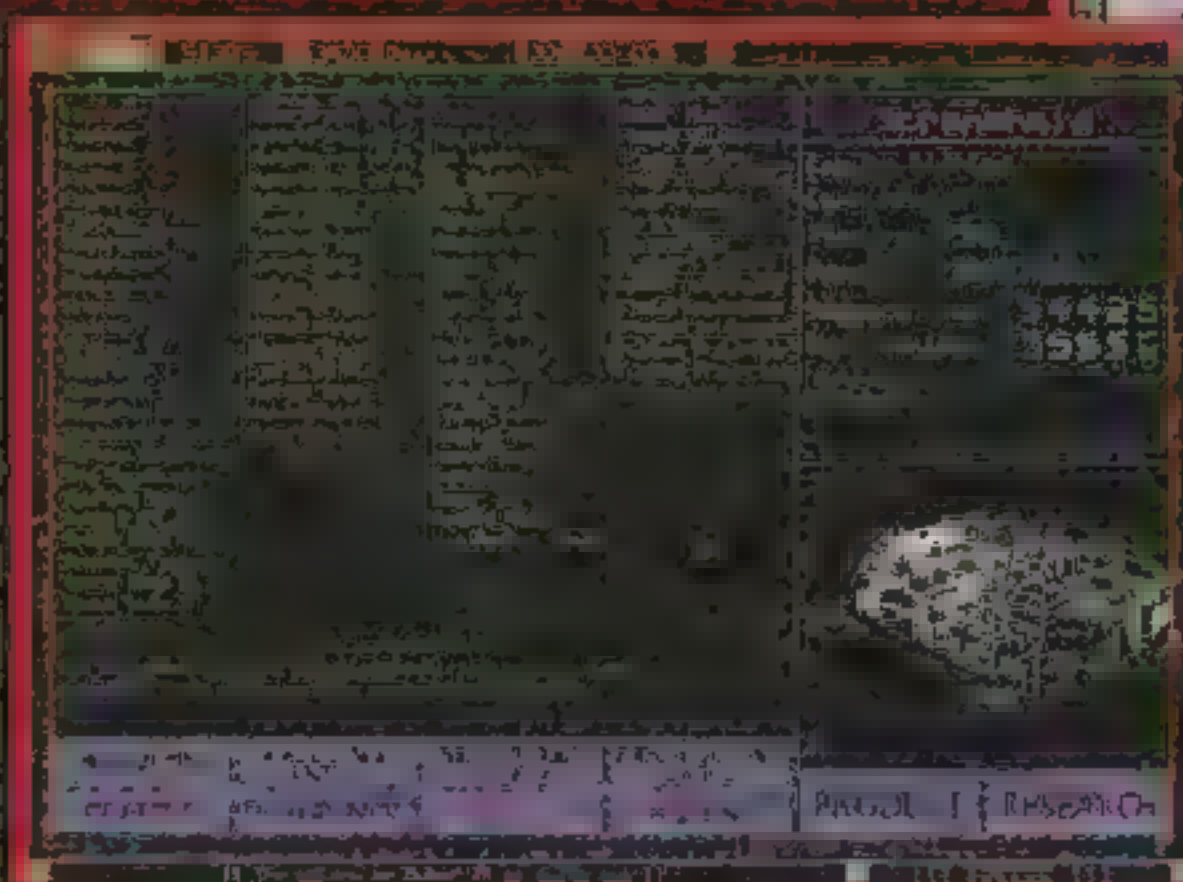
= na to cię stać

Zawiera m.in. wyczerpujące porady faktyczne do gier:
Civilization 2, Colonization, Command&Conquer (+wszystkie misje)
Jagged Alliance, Red Alert (+wszystkie misje), Settlers 2
Syndicate Wars (+wszystkie misje),
Quake, UFO, Warcraft 2, „Z”
oraz: Encyklopedię
Sailor Moon, Cyberpunk,
clasy do MK3 i inne...

14.90

cena w sprzedaży wysyłkowej
zawiera koszty przesyłki
szczegóły na str. 89





fłot oraz modernizacji, łączenia lub dzielenia istniejących. Czasami udaje się zdobyć kilka nowych statków z dowództwa, ale przeważnie trzeba je budować w naziemnych lub orbitalnych (te największe) fabrykach okrętów. Modernizacja uzbrojenia statków jest moż-

nansowym i wojskowym. Dane o flocie zawierają jedynie liczbę statków (w przypadku wrogich armad – wartość szacunkową), ale jest to w zupełności wystarczające. W twoim pokoju znajduje się druga baza danych zawierająca informacje o poznanych rasach Obcych oraz kilka użytecznych

IMPERIUM GALACTICA



liwa tylko w pobliżu planety, na której znajduje się wojskowy port kosmiczny i oczywiście tylko w przypadku, gdy masz na składzie potrzebne uzbrojenie.

WIEDZA TO POTĘGI KLUCZ

Pokładowa baza danych zawiera wszystkie informacje niezbędne do zarządzania flotami i planetami. Dane dotyczące kolonii podawane są w trzech raportach: ogólnym, fi-

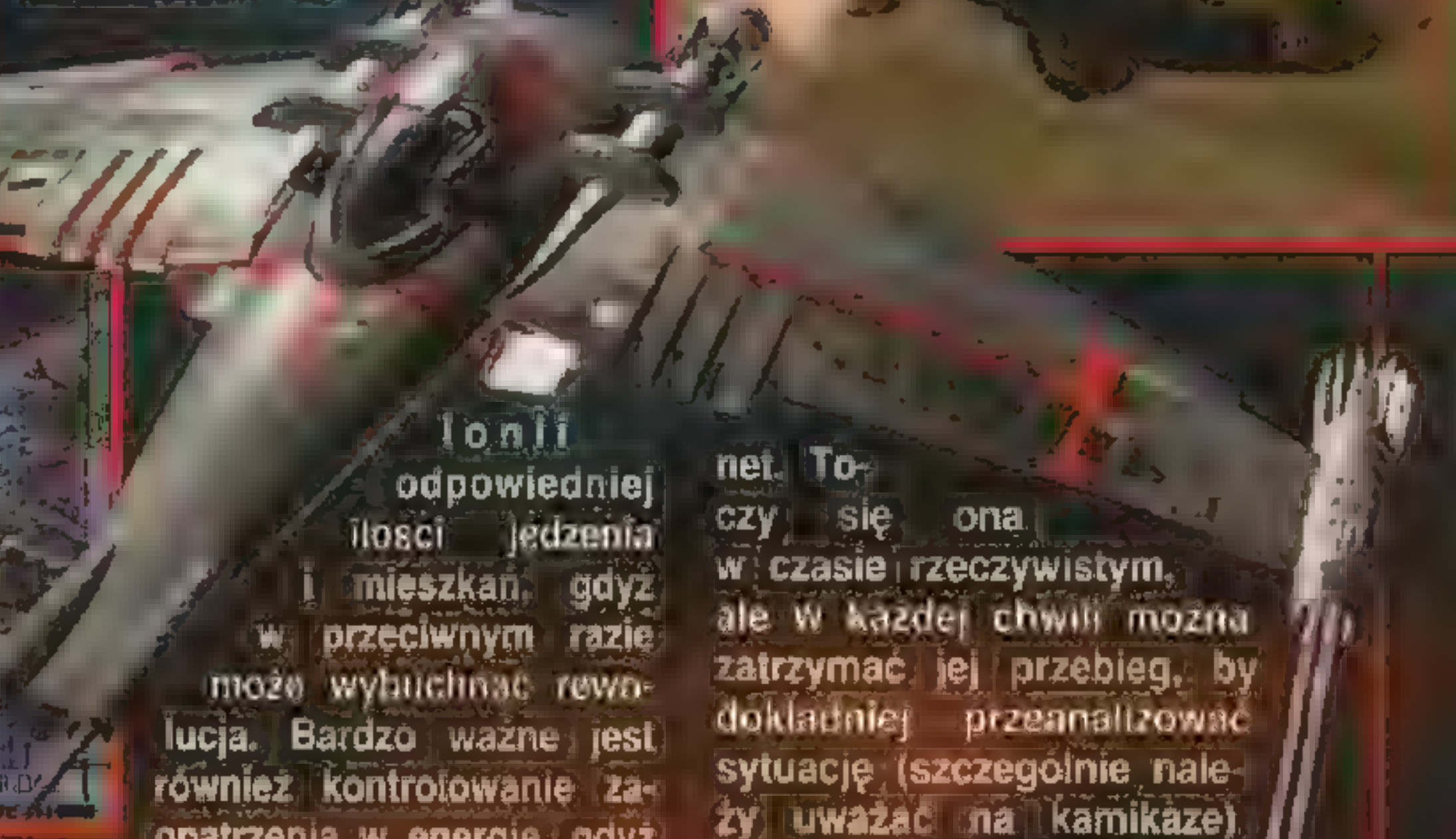


w grze wskazówek, więc warto tam czasami zaglądać.

WYSPA ROBINSONA

Podstawowym budynkiem w każdej kolonii jest Colony Hub. Bez niego nie można stawiać żadnych nowych budowli. Na szczęście, po

zniszczeniu CH istniejące budynki działają dalej (o ile same nie zostały uszkodzone więcej niż w połowie), możliwe jest także ich remontowanie. Twoim głównym zadaniem jest zapewnienie mieszkańcom ko-



lonii odpowiedniej ilości jedzenia i mieszkań, gdyż w przeciwnym razie może wybuchnąć rewolucja. Bardzo ważne jest również kontrolowanie zaopatrzenia w energię, gdyż jeśli jej zabraknie to przestaną pracować fabryki żywności, a w konsekwencji tego, by uniknąć głodu i rewolty konieczne będzie zamknięcie fabryk broni i statków. Te ostatnie są z kolei praktycznie jedynym źródłem zaopatrzenia twojej floty, a pozbawiony uzupełnień szybko znajdziesz się na straconej pozycji.

KOMBAT KORNER

Walka odbywa się w przestrzeni kosmicznej i na powierzchni pla-

net. To czy się ona w czasie rzeczywistym, ale w każdej chwili można zatrzymać jej przebieg, by dokładniej przeanalizować sytuację (szczególnie należy uważać na kamikaze) i wydać nowe rozkazy. Z możliwości tej należy korzystać jak najczęściej, gdyż komputer „myśli” dużo szybciej, co daje mu znaczną przewagę.

IMPERIUM GALACTICA jest strategią, która wciąga na długie godziny i wcale się nie nudzi, a to za sprawą udanego połączenia wątków ekonomicznych i strategicznych. Również wykonanie stoł na wysokim poziomie, szczególnie opracowanie graficzne budynków kolonii. Efekty dźwiękowe nie odstają od poziomu całości. Jedyne zastrzeżenia budzi jakość animacji, ale przecież nie ona jest najważniejsza.

C(w)alinezka



GT Interactive

DYSTRYBUTOR PC - IPS CENA: 49
TERMIN WYDANIA PL - NIEZNANY
PC DOS/WIN Min. 400 DX2/66, 8 MB RAM

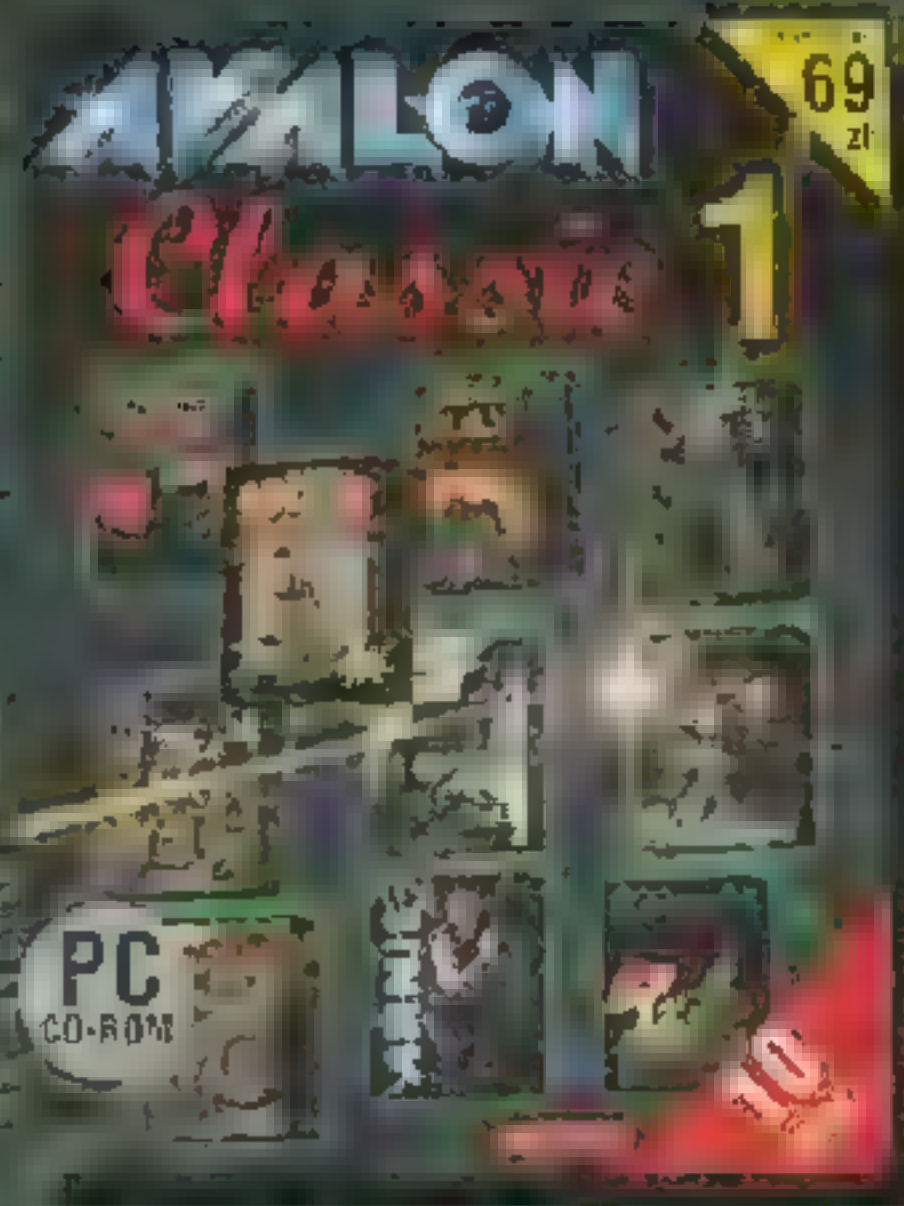
OCENA: 7/10

A.D. 2044

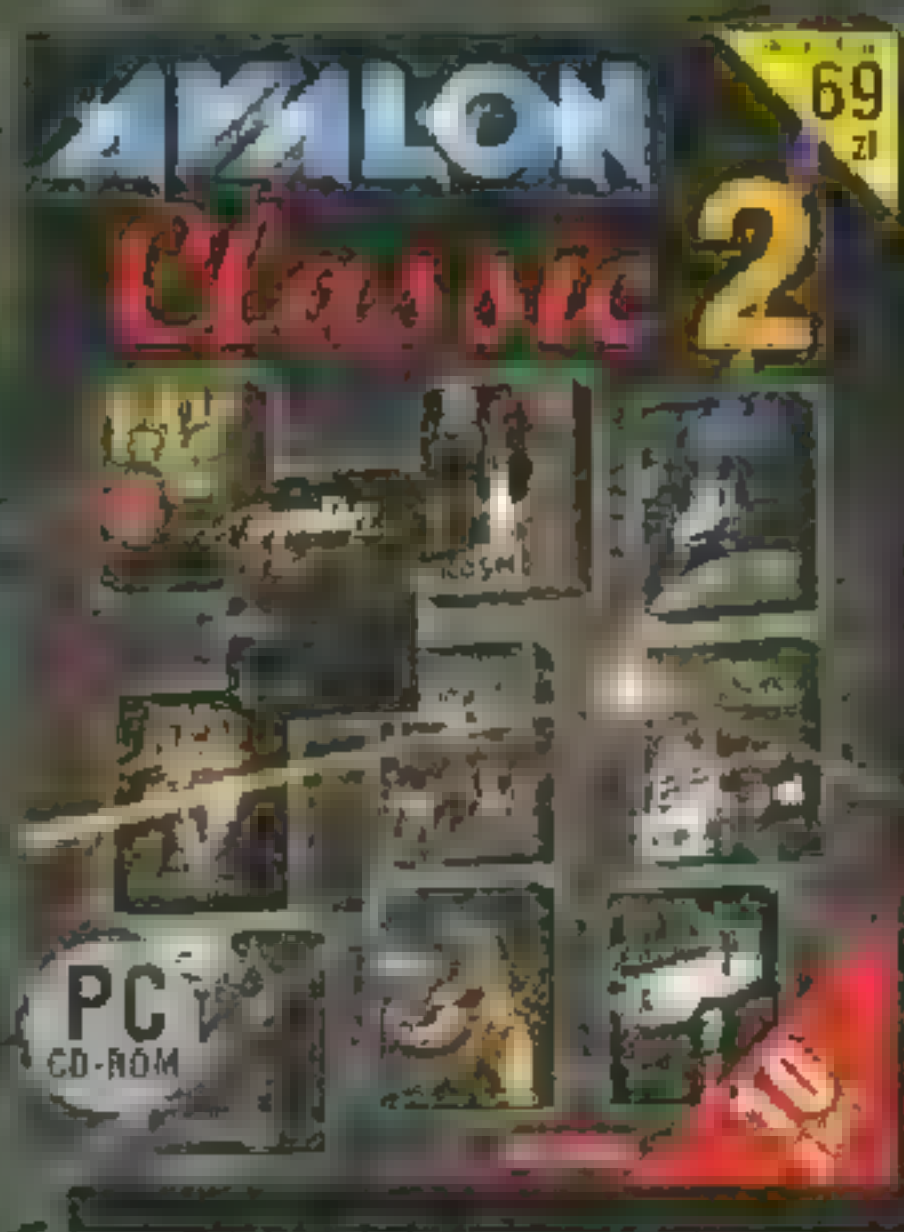


www.kavalon.com

ORAZ:
CD-ROM - Play-Box
ZŁOTY DYSK
NITEK
Świat Gier Komputerowych



SOŁTYS
MEGA BLAST
STALOWE NERWY
INT. SOCCER
OP. COMBAT II
THE MACHINES
SINK OR SWIM
ARNIE II
KARZEL
FUNNY FRUITS



TYRIAN
KOSMOS
CA STARSHIP
ISLE OF THE DEAD
SSSM
INT. TENNIS
FRANKENSTEIN
BS WRESTLING
SPY MASTER
BALLTRIS

Gry dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena detaliczna 69 zł. Zestawy dostępne tylko na CD!

KAWALON
AL. JERUZOLIMSKIE 2
TEL. 827-87-73
GAZYNE 8-20 NIEDZ. 10-17

DIGITAL

W-WA AL. JERUZOLIMSKIE 2
TEL. 827-87-73
GAZYNE 8-20 NIEDZ. 10-17

GRY

KOMPUTEROWE

GRY NA PC CD-ROM - PC 3,5"
AMIGA, ENCYKLOPEDIA,
PROGRAMY EDUKACYJNE

DORADZIMY ZAKUP
ZAPREZENTUJEMY KAŻDĄ GRĘ
UDZIELIMY WSZELKICH INFORMACJI

GRY TELEWIZYJNE
PlayStation... — 100 TYTUŁÓW

SEGA SATURN NINTENDO 64

WYPOŻYCZALNIA GIER
GAME BOY
NINTENDO 64
MEGA DRIVE II

AL. JERUZOLIMSKIE

☐ PKP ☐ POWISŁE

CMR

IMIĘ I NAZWISKO

gry & tv konsole



SUIKODEN (c) Konami

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

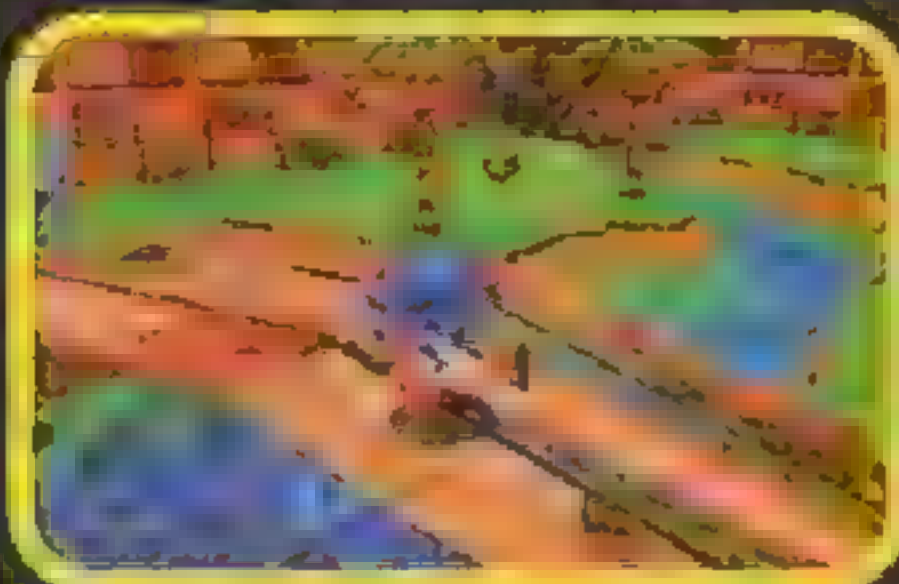
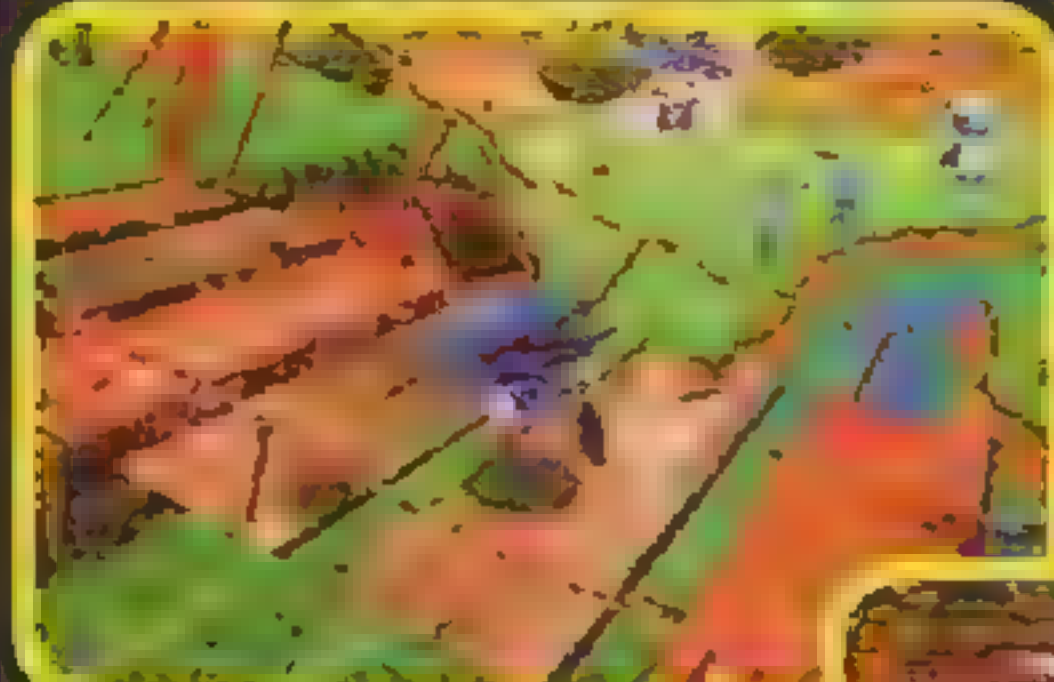
Cześć! Co tu dużo mówić, po przyjrzeniu się dokładnie opisywanemu w zeszłym miesiącu LEGACY OF KAIN dostałem chorej jazdy na konsolowe gry RPG. W dawnych czasach 16-bitowych konsol, gry RPG nie prezentowały takiego poziomu wykonania, jak teraz, dlatego można je kojarzyć z kiepską grafiką i słabym dźwiękiem. Sytuacja się zmieniła – teraz mamy 32 bity i 640 MB na płycie CD! Powinnicie przynajmniej spróbować – samotnie, w ciszy i zaciemnionym pokoju – wejść w przedstawiony w nich świat, może uda im się przemówić do waszego gustu. Wprawdzie to, że SUIKODEN zjadł mnie na śniadanie, nie znaczy wcale, że przestałem grać w cokolwiek innego – równie znakomicie bawiłem się przy DARK REIGN (ups... znowu RPG) oraz fenomenalnym MARIO KART, który po prostu wywala w kosmos dwóch/trzech/czterech siedzących przed ekranem graczy. Multiplayer mayhem bez przemocy. Dziwne, ale znakomite – przysięgam.

Gulash

c z y w i e s z, ż e...

● Znowu opóźnienia i obsuwy: TUROK 2 (Nintendo 64) pojawi się najwcześniej w lutym '98, natomiast w RESIDENT EVIL 2 (Playstation) najwcześniej będzie można zagrać w marcu '98! Szczególnie szkoda RE2, bo zapowiada się najlepszy horror w historii gier video!

● Trójwymiarowy SONIC XTREME na Saturna pojawi się w sprzedaży pod koniec roku. Już niedługo natomiast trafi do sklepów SONIC JAM, kompilacja czterech starszych, znanych z MegaDrive gier oraz trójwymiarowa mini-gra demonstrująca siłę konsoli. SONIC WORLD wygląda jak połączenie NIGHTS z MARIO 64 i na pierwszy rzut oka prezentuje się rewelacyjnie! Jednak SEGA nie planuje wydać tego zestawu w Europie, popatrzcie więc na screeny.



● Pierwsze tytuły na Saturn NetLink, przez który będzie można łączyć się przez Internet, aby poszaleć z graczami z całego świata: DAYTONA GCE, DUKE NUKEM 3D, SATURN BOMBERMAN, SEGA RALLY, SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP, VIRTUAL ON, QUAKE oraz WARCRAFT 2. NetLink powinien niedługo wystartować w Europie.



● W Japonii jest już dostępny analogowy kontroler na PlayStation oraz pierwsza gra, z którą współpracuje – trójwymiarowe mordobicie TOBAL 2. Oprócz analogowej gałki, obok zwykłego pada w kontroler wbudowany jest mini-odrzuć (kontroler wibruje, gdy postać obrywa cięgi). Choc nie szykuje się rewolucja, jest to krok w dobrym kierunku – chcemy czuć to mordobicie w TEKKEN 3!

● Nad nową grą na Nintendo 64, zatytułowaną DERAM, pracuje prawdziwy dream-team: zespół RARE (DONKEY KONG COUNTRY, KILLER INSTINCT) i sam mr. Shigeru Miyamoto (MARIO 64)! 128-megabitowy cart znajdzie się w sprzedaży przed końcem roku. DUKE NUKEM 3D na Nintendo 64 będzie zawierał opcję mordowania się we dwóch/trzech/czterech na jednym telewizorze!!! Wydaje się, że 14 cali już nie wystarczy do komfortowej zabawy.

● TEAM ANDROMEDA, zespół odpowiedzialny za obie części PANZER DRAGON już niedługo zaskoczy posiadaczy PSX nowym produktem. GAMERA 2000 to strzelanina zbudowana na tej samej zasadzie co PD, tylko że unowocześniona i wykorzystująca większą moc obliczeniową PSX. Gracz wchodzi do odrzutowca, zaś przy jego boku leci... Gamera, czyli kumpela Godzilla we własnej osobie! Gry spodziewamy się po wakacjach.



● W 1996 roku w USA sprzedaż gier na konsole nowej generacji przekroczyła magiczną barierę ustaloną przez PeCety. Aż 16 z 25 najlepiej sprzedających się tytułów kupili właśnie posiadacze konsol. Najlepsze na koniec: aż 7 gier zostało wydanych przez Nintendo!!! Co tu dużo mówić, goście po prostu rządzą.

z a m i e s i a c

● NANOTEK WARRIOR – trójwymiarowy megashooter prosto od VIRGIN.



● FIFA 64 – Najlepsza piłka na najpotężniejszej konsoli Nintendo 64? Razem z Wicikiem ocenimy to!

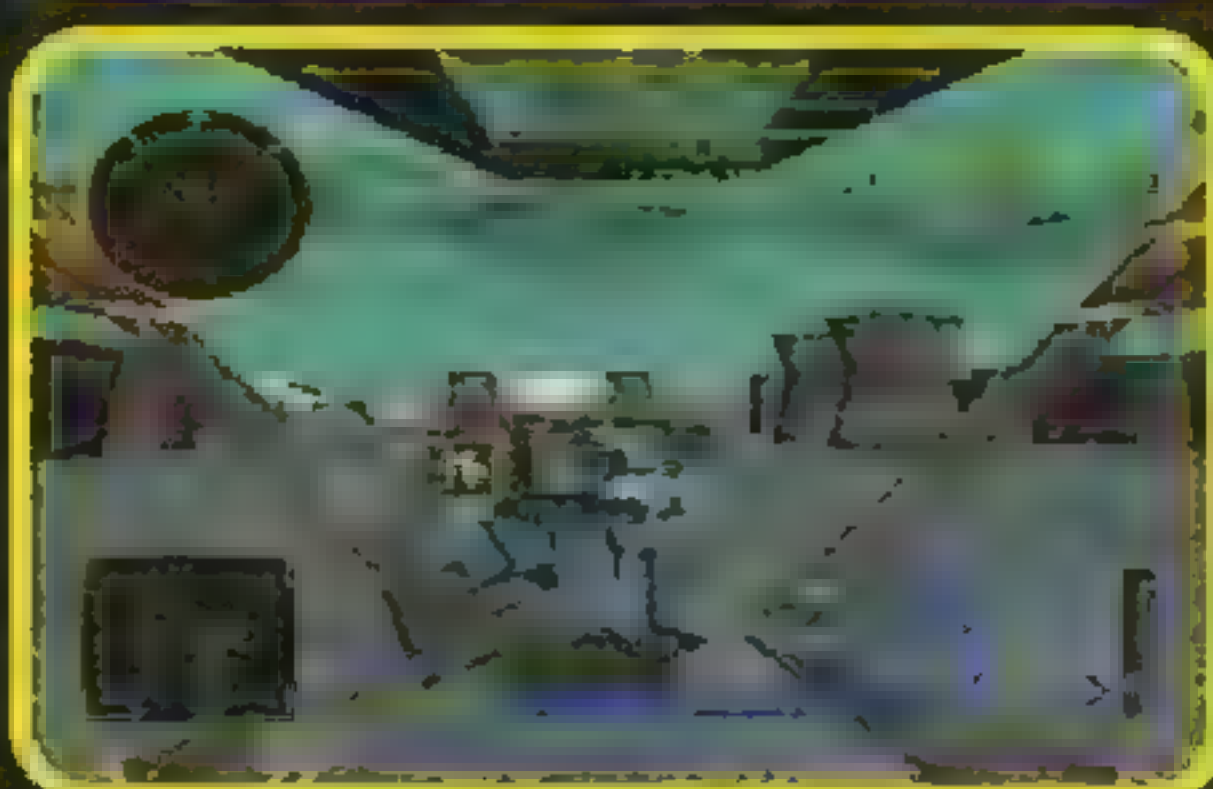
● CYBERBOTS – Olbrzymie roboty i engine ze Street Fighter przygotował CAPCOM na konsolę Saturn!



MECHWARRIOR 2

Podstawowe menu składa się z opcji **INSTANT ACTION** (jatką praktycznie pozbawiona fabuły – 12 misji), **TRAINING** (6 misji treningowych, pozwalających „poczuć” wielką maszynę) oraz dwóch kampanii, które wybiera się przez przystąpienie do odpowiedniego klanu (Wolf i Jade Falcons – walczyć po stronie każdego z nich gracz ma 24 misje, z czego w sumie 16 napisanych specjalnie na PSX). Łątwo więc obliczyć, że w grze znajduje się 66 misji, a to jest naprawdę dużo. W hangarze czeka 12 maszyn, które różnią się od siebie między innymi parametrami technicznymi, uzbrojeniem, wagą i szybkością. Dostępnych jest także osiem wariantów sterowania maszyną, osiem przycisków joypada w każdym przypadku sprawdza się doskonale i wystarcza w zupełności. Sama

gra jest trudna, zaś inteligencja komputerowych przeciwników olbrzymia, wielkie roboty przeciwnego klanu stanowią prawdziwe zagrożenie. Oprawa audio-wizualna **MECHWARRIOR 2** jest bardzo dobra, animacja szybka i płynna, zaś renderowane przerywniki znakomitej jakości. Muzyka, komentarze i efekty dźwiękowe pierwszej klasy – iden-



tycznie, jak w wersji PC. Niech nie zwiedzie was podtytuł **ARCADE COMBAT EDITION** nadany dziwnym trafem konsolowej wersji – gra jest głęboka, posiada wiele elementów taktyczno-symulacyjnych i na pewno nie jest tylko kolejną strzelaniną. Każdy pragnący choć na kilka godzin zostać pilotem wielkiego mecha nie będzie zawiedziony.

Ash

Dostarczył: Lanser

PeGetowy **MECHWARRIOR 2** i jego kontynuacje to bezsprzecznie najlepsze gry traktujące o gigantycznych robotach, jakie zagościły do tej pory na ekranach monitora. Firma Activision zdecydowała się wreszcie wydać grę w wersji na superkonsole i udało jej się to praktycznie w ostatniej chwili – kilka dni później utraciła licencję świata **BATTLETECH**.

Activision '97, 1 gracz, Ocena 8/10



dluższe wariacje. Gracz zaczyna wyścig zawsze na ostatnim, szóstym miejscu i musi się naprawdę poprosić, aby dojechać jako numba one.

Grafika w wysokiej rozdzielczości prezentuje się bardzo dobrze (może oprócz pierwszej trasy) –

wien niespotykany ostatnio w wyścigach aspekt – w tej grze jest tylko jeden samochód w kilku wariantach kolorystycznych. Nie wiadomo czemu jest to właśnie Boxster, który – w mojej opinii – jest chyba najmniej ciekawym modelem samochodu produkowanym przez Porsche. Kurde,



W kolejnym miesiącu kolejny wyścig na PlayStation. Gra **PORSCHE CHALLENGE** powstała

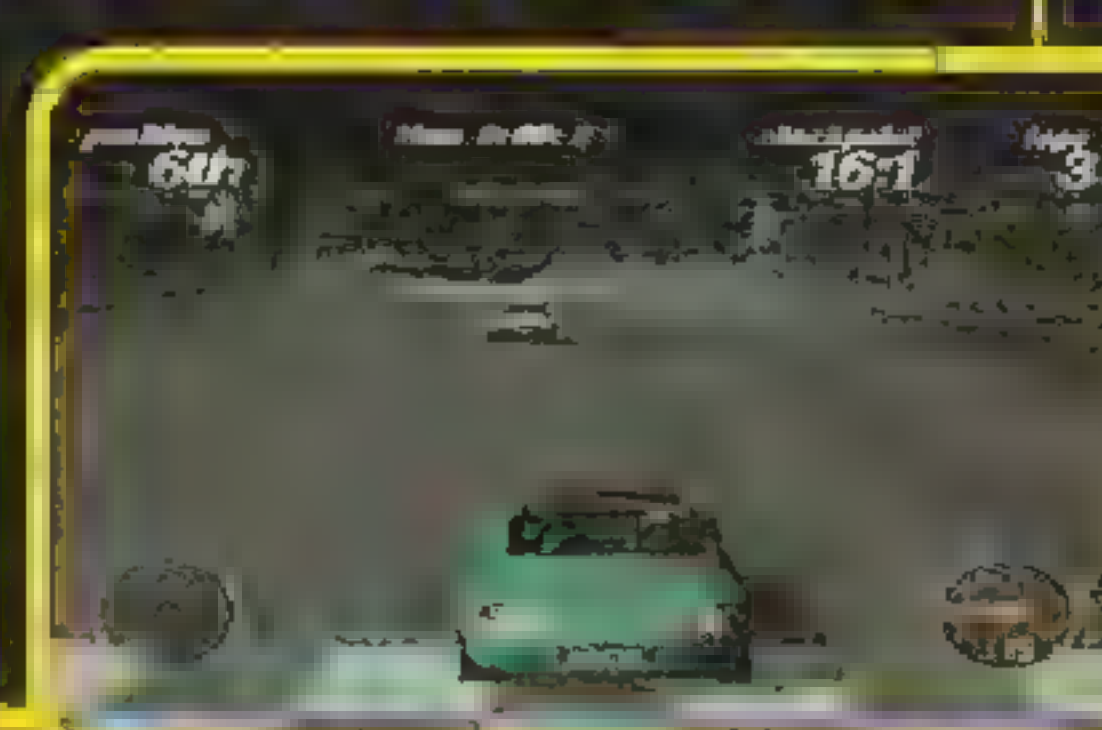
na mocy umowy pomiędzy koncernami **SONY** & **Porsche** i co najciekawsze, jest naprawdę niezła! Motywem przewodnim gry jest mały, lecz szybki samochód Porsche Boxster, o którym można się dowiedzieć więcej, oglądając długi film traktujący m.in. o procesie tworzenia wozu i jego możliwościach. Zamiast samochodu wybiera się jednego spośród sześciu kierowców – poza repertuarem własnych gestów i okrzyków różnią się jedynie kolorem posiadanego wozu. W grze zawarto cztery podstawowe trasy (Stuttgart, USA, Japon, Alpine), po których przejechaniu (oczywiście na pierwszym miejscu) utworzą się ich dwukrotnie

w grze wykorzystano między innymi efekty cieniowania, przez co cały świat wygląda lepiej. Jest też opcja **Multiplayer** dla dwóch graczy na podzielonym w połowie ekranie. Wszystko to składa się na dobrą grę, ale...

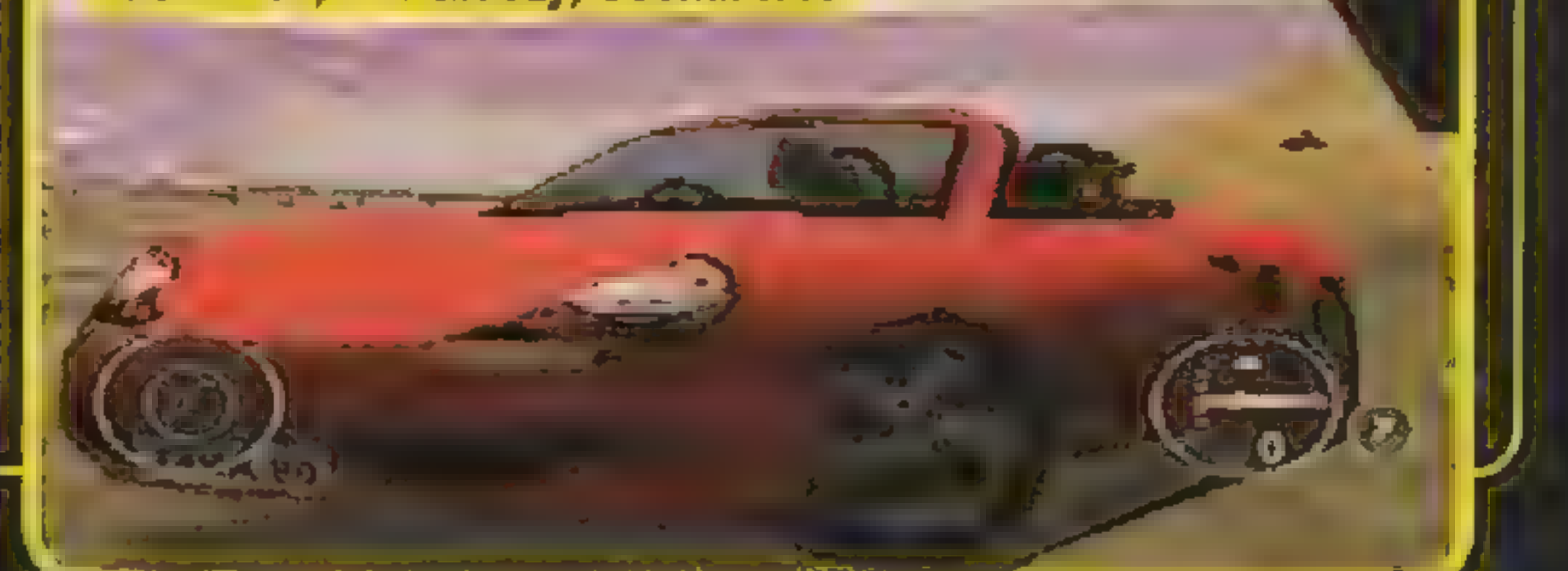
Mysząc o kupnie **PORSCHE CHALLENGE** trzeba przygotować się na pe-

słyszal ktoś tam w Porsche o samochodziku z numerkiem 911?

Ash



SONY '97, 1-2 Graczy, Ocena: 7/10



VANDAL HEARTS



personalia. Głównym bohaterem i dowódcą oddziału jest Ash Lambert(?), kapitan wojsk rebeliantów podróżujący w celu wyjaśnienia tajemniczych okoliczności związanych ze śmiercią jego ojca. Gra toczy się



KONAMI '97, 1 Gracz, Ocena: 7/10



W chwili po znakomitym SUIKODEN firma KONAMI wprowadza na rynek VANDAL HEARTS – drugą grę, której

akcja toczy się w fantastycznym świecie Istharia. Tym razem jednak firma nie poprzestawa na powielaniu pomysłów i wykonania z SUIKODEN, bo VANDAL HEARTS to

dzielona na tury, prosta gra strategiczno-taktyczna. Akcja rozpoczyna się, gdy czatujący w lesie zbroje napadają na trzech podróżnych. Napadnięci nawiązują walkę, odstawiając przy tym chroniące ich peleryny – w ten sposób poznajemy ich



dopóki Ash żyje – podczas rozgrywki przybywa nowych postaci, co powoduje rozrastanie się oddziału. Każda z ponad 30 bitew ma ściśle określony cel (może to być np. zarżnięcie wrogiego dowódcy lub po prostu przeżycie), a wszystkie połączone są filmami wprowadzającymi gracza w doskonały scenariusz. Sklepy w miastach oferują nowe rodzaje uzbrojenia, magowie sprzedają czary, w gospodzie można spotkać osobę chętną do przyłączenia się do drużyny. Jak już wspominałem, akcja gry dzieli się na tury. Podczas każdej z nich poszczególne postaci mają do wykorzystania określoną liczbę punktów akcji (np. 10 idzie na 3

Ash

SUIKODEN

Wydany w zeszłym roku w kraju kwitnącej wiśni GEN-SOU SUIKODEN doczłapał wreszcie do Europy, gdzie stęsknieni klienci przywitali go z otwartymi ramionami. Gracz wciela się w postać chłopca, którego ojciec – waleczny i mądry dowódca – udał się na północ, by biec się za królestwo. Chłopak ma zostać gwardzią w służbie imperatora, przypadkowo jednak poznaje dowódcę rebeliantów, który odmienia jego życie – młodzieniec postanawia położyć kres korupcji panującej w imperialnej armii. Niespodziewanie, po błyskawicznie następujących tragicznych wydarzeniach musi stanąć na czele rebelii. Na naszego bohatera czekają małe potyczki i wielkie batalie, dowodzenie zamkiem – kwaterą główną rebeliantów, a także mnóstwo interakcji z otoczeniem.

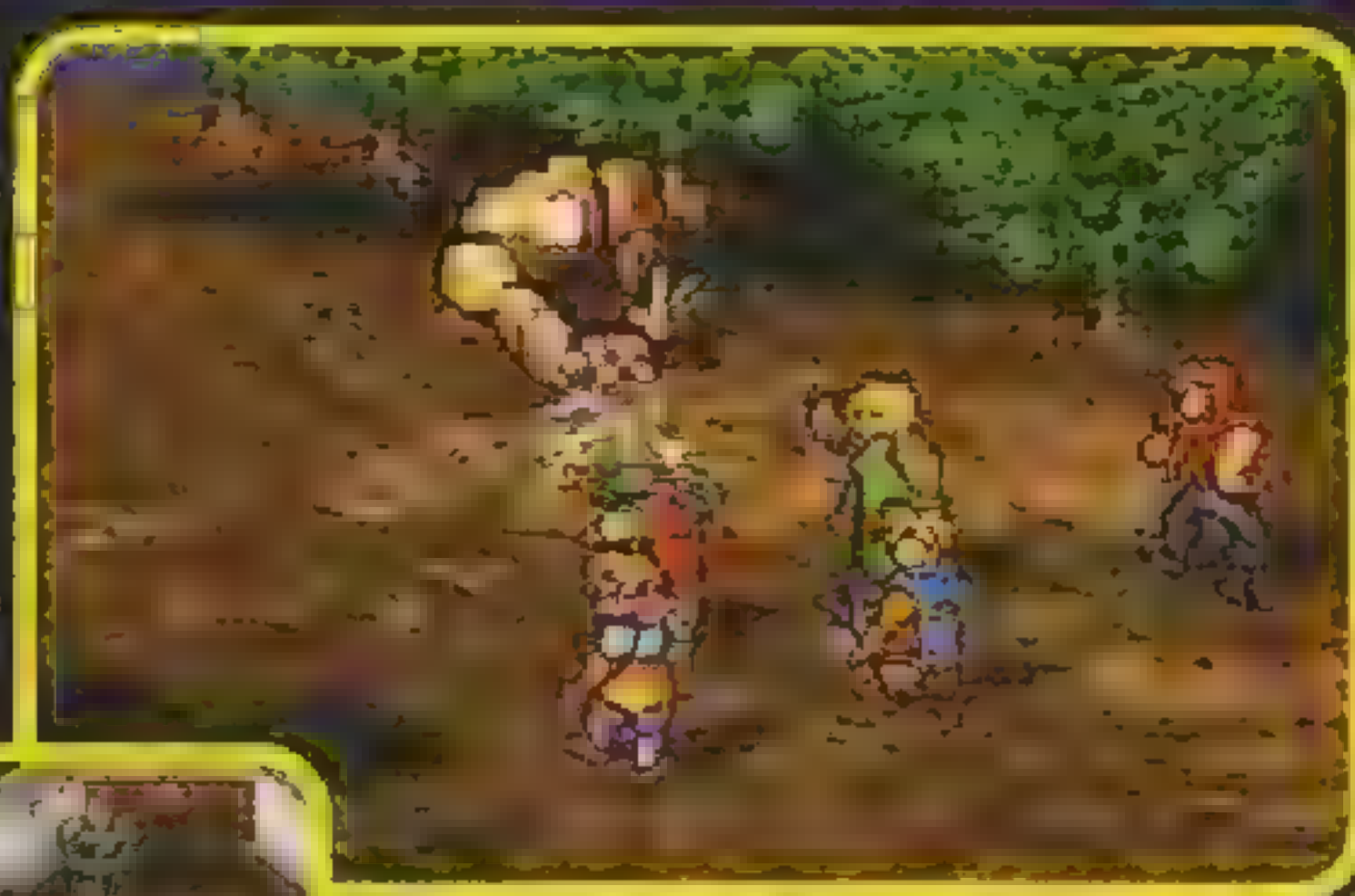
Developerzy zapewniają, że w SUIKODEN można napotkać 108 postaci, z których część można przyjąć do własnej drużyny, zaś czas potrzebny do ukończenia gry to minimum 30 godzin (czyli 10 dni po trzy godziny dziennie



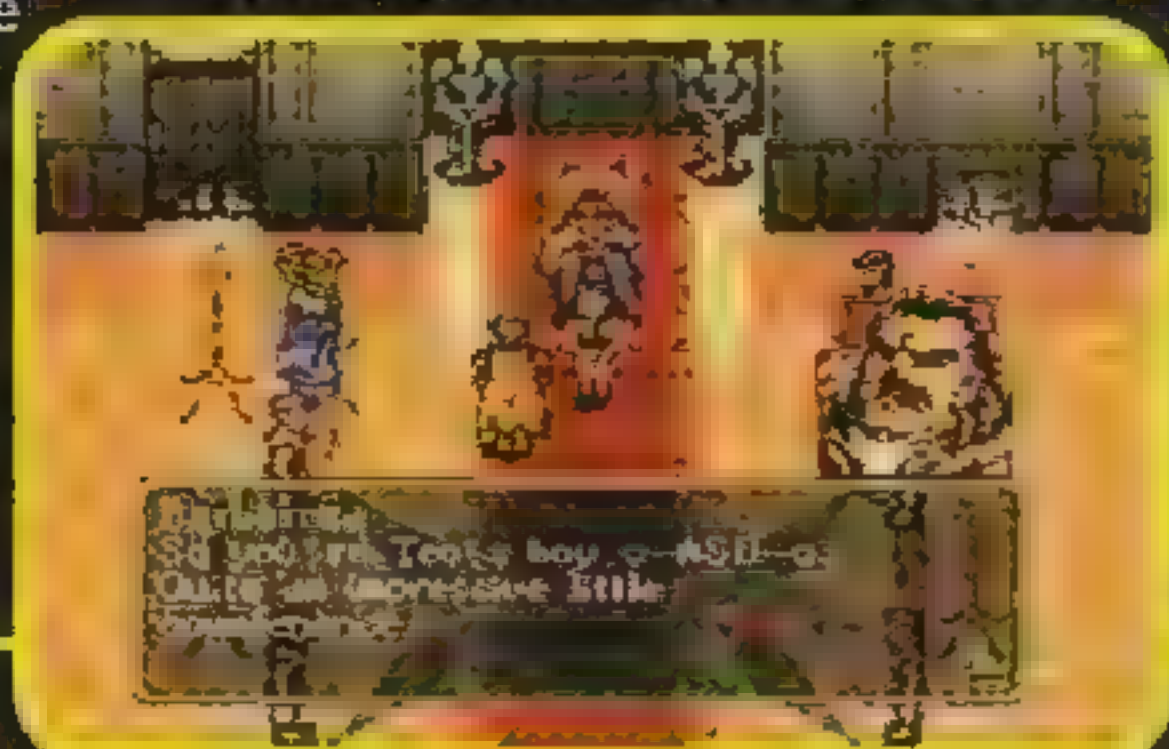
bardzo dobrze). Miejsce czarów przejęte runy, zaś znane z „dużych” gier RPG statystyki zredukowane są do tych najbardziej potrzebnych informacji. Grafika, choć nieco starszokolna (ale na tym polega klimat japońskich gier RPG) jest potwornie dokładna w szczegółach, zaś muzyka po prostu nie ma sobie równych – jest oszalałająca. Jak już napisałem we wstępie, dostałem szalonej jazdy na japońskie gry RPG, a SUIKO-

DEN przez wielu graczy uważany jest za konsolowego eRPGa roku (jak napiszę wszystkie teksty, to będę grać całą dobie!). Gra jest naprawdę znakomita i śmiało polecam ją każdemu, kto lubi czasem trochę polazic i pogłówkować.

Ash



KONAMI '97, 1 Gracz, Ocena: 8/10





MR BONES

szkielety nie ukradły mu kości (!!!). To jedna z wielu atrakcji, jakie czekają gracza – na dwóch płytach mieści się ponad 20 poziomów, a każdy oferuje coś nowego. Widac, że koncepcja „wiele gier w jednej” zaczyna powracać – jest kilka etapów platformówki, są mini-gry zręcznościowe i logiczne, są wreszcie bijatyki z innymi szkieletami. BONES może wymieniać kości, np.

Świetny, wykrecony pomysł! Gracz steruje szkieletem o imieniu Pan Kostuch, który musi grać bluesa na gitarze, aby inne, złe

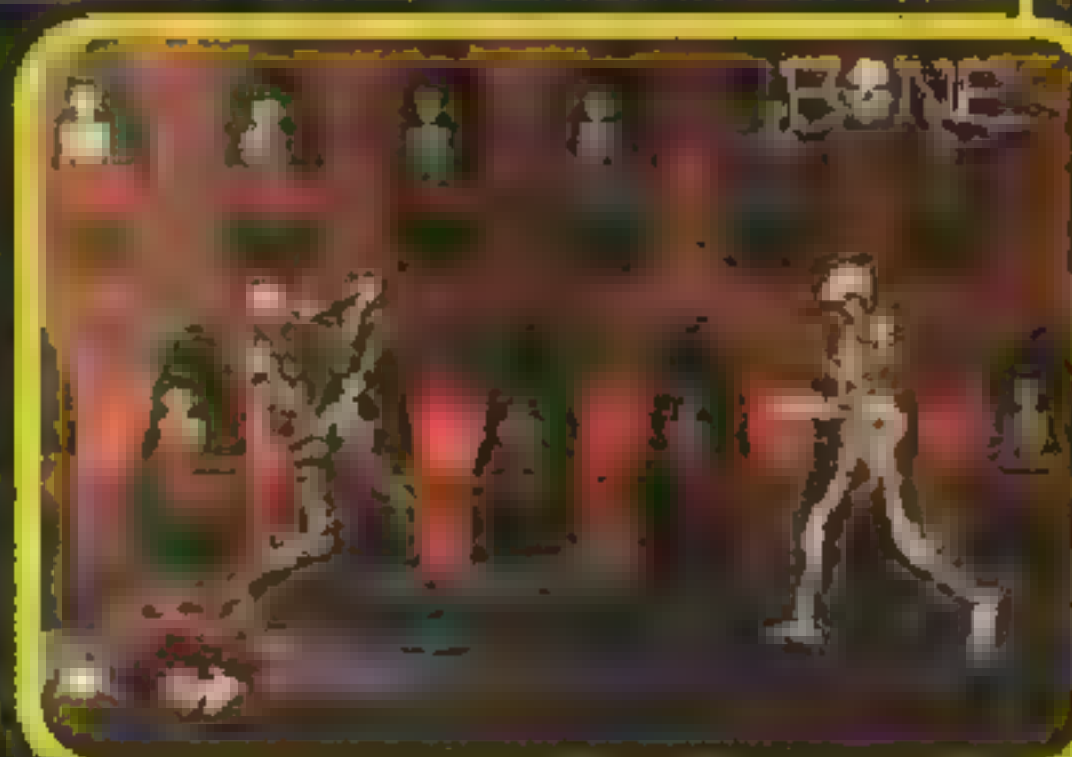
na dłuższych nogach może wyżej skakać (!!!), może też starać się odzyskać te, które ukradną mu złe szkielety, słudzy okrutnego maga (BONES nie chce mu się podporządkować).

Grafika i dźwięk są... inne od wszystkiego, co widziałem i słyszałem do tej pory, ale doskonałe.

Koncepcja tej gry zadziwiła mnie i porwała swoją oryginalnością – ktoś wreszcie zauważył, że nie wszystkie gry muszą być takie same. Gierka MR. BONES trafi do wszystkich, których nudzi nagminnie powielanie przez producentów ciągle powielanie starych schematów.

SEGA '97, 1 Gracz, Ocena: 6/10

Ash

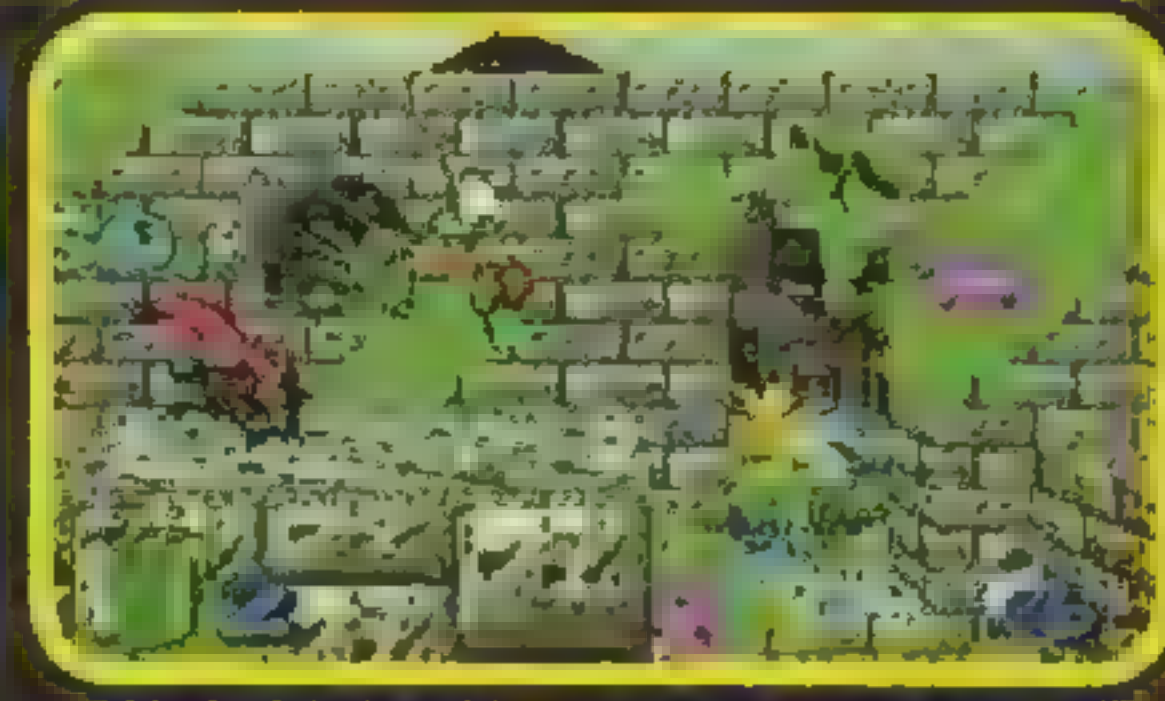


Pierwsza część gry BUG! debiutowała praktycznie w momencie startu konsoli Saturn. Miła i przyjemna platformówka wprawdzie nie była

BUG TOO

niczym wyjątkowym, jednak potrafiła dostatecznie umilić czas, kiedy nie było jeszcze naprawdę dobrych gier. Świeżo wydany BUG TOO! stanowi kontynuację idei przedstawionej w BUG!, która po dwóch latach spędzonych na półce nie wydaje

się już być niczym interesującym. W tej platformówce z dodanym trójwymiarowym



– możliwością przejścia na inny plan bohatera – można wybrać spośród trzech, nie wzbudzających żadnych emocji, postaci i polazić po beznadziejnych, nudnych poziomach. Obcować mamy ze słabą grafiką i rozlazającymi się pikselami oraz bardzo mało precyzyjnym systemem sterowania, dzięki któremu nawet najbardziej cierpliwy gracz może dostać ataku epilepsji. Gra jest kiepska, smutna, brzydka i należy ją omijać z daleka.

Ash

Dostarczył: Lanser



SEGA '97, 1 gracz, Ocena: 1/10

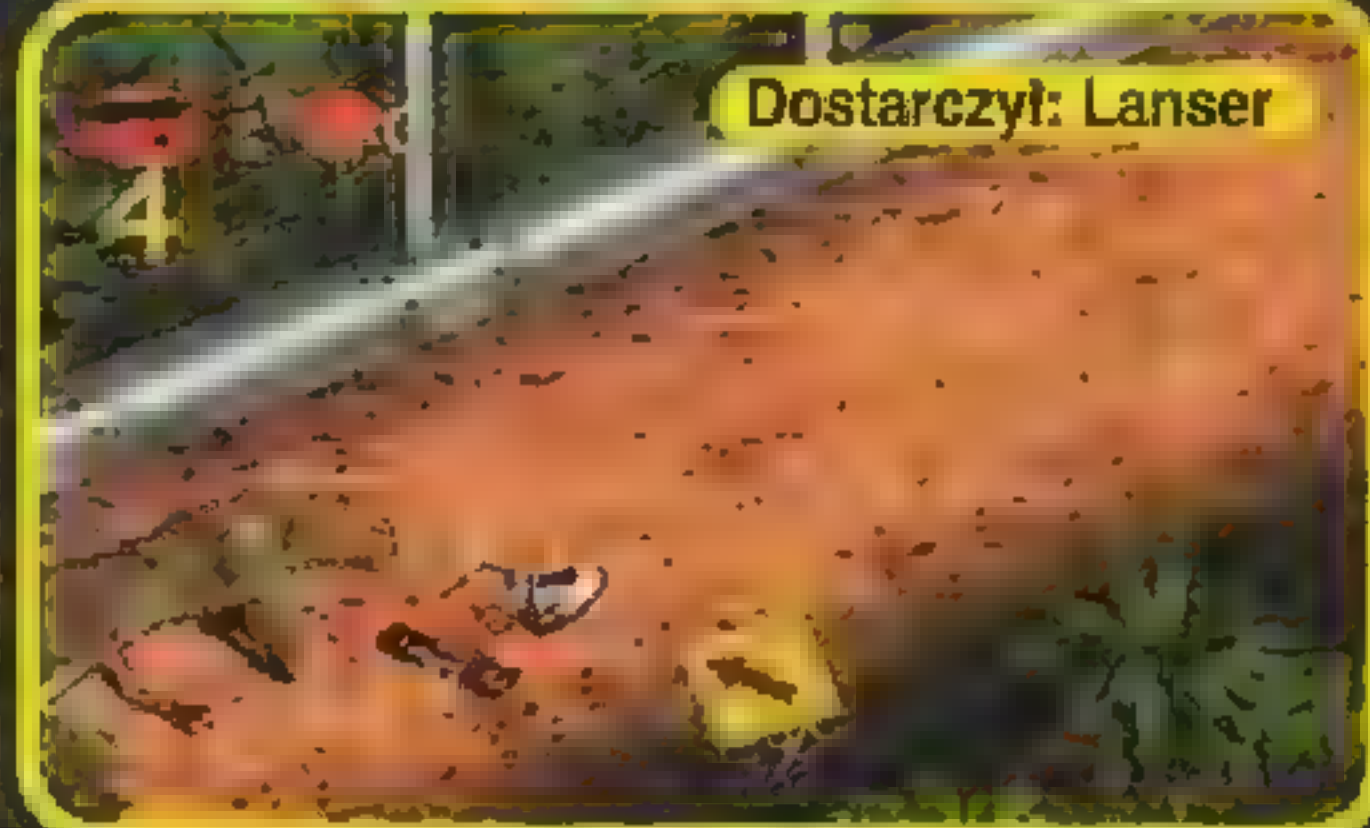
SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Virgin '97, 1 Gracz, Ocena: 4/10

Kiedys, na 16-bitowych konsolach chodziła sobie gra COOL SPOT traktująca o przygodach czerwonego cukierka w czarnych okularach. Gierka – platformówka – rzeczywiście była cool, jak na swoje czasy i choć nie kopala, to grało się przyjemnie. Po kilku latach firma VIRGIN zdecydowała się wydać kolejną część przygód landrynki, tym razem parch ("spots? ozycut'em!") wybiera się do Hollywood i aby szczęśliwie tam dotrzeć będzie musiał pokonać 20 poziomów pochodzących prosto z planów filmowych ze znanych filmów

(Jurassic Park, Indy Jones itp). Poruszając się w izometrycznym, pseudo-trójwymiarowym świecie trzeba zbierać pieniądze (lubie pieniądze) i inne smreciuszki, aby w końcu dotrzeć do wyjścia. Niektóre levele potrafią wciągnąć, podczas gdy inne przeciwnie – ale tak to już z gierkami bywa. Graficznie i muzycznie tak sobie, bez pojar. Dużo fajniej wygląda SONIC 3D, którego chyba miesiąc temu trochę nie doceniłem, czego zaczynam żałować (sorry!).

Ash



Dostarczył: Lanser

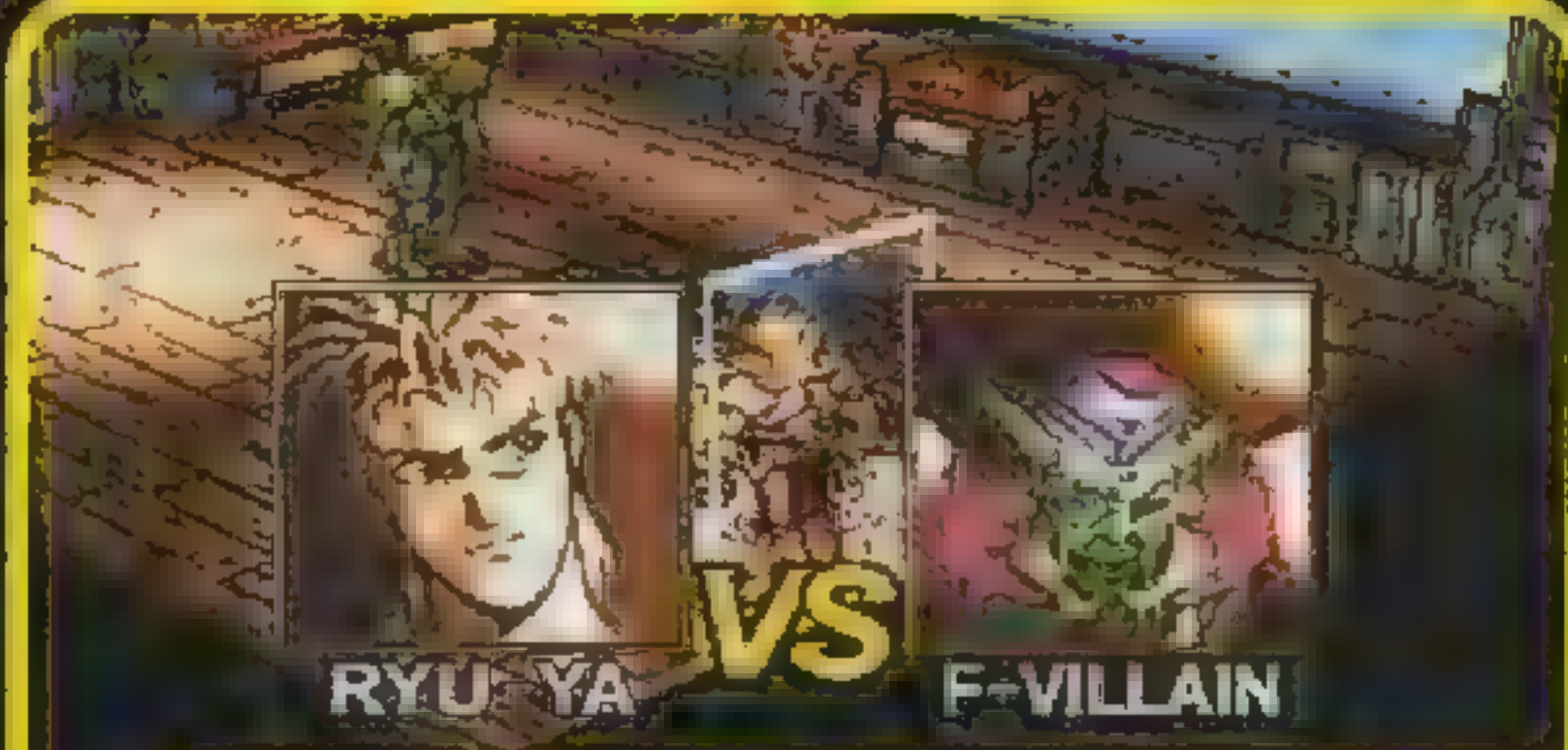




DARK SAVIOR to nowa gra role-playing firmowana niebieskim logiem SEGA. Młody rycerz Garian – łowca nagród – zamierza schwytac okrutnego mordercę Blaina w zamian za okragla sumkę. Rozpoczyna się wielka przygoda, w której to gracz po- ciąga za sznurki...

Po napotkaniu nieprzyjacie- nastawionej postaci rozpo- czyna się walka. W **DARK SAVIOR** pojedynki rozgrywane są w czasie rzeczywistym, bez podziału na tury (a'la **DIABLO**). Dwóch walczących staje naprze- ciw sobie i okłada się pięściami, bronią, używa czarów – rozwiązanie to sprawdza się w prakty-

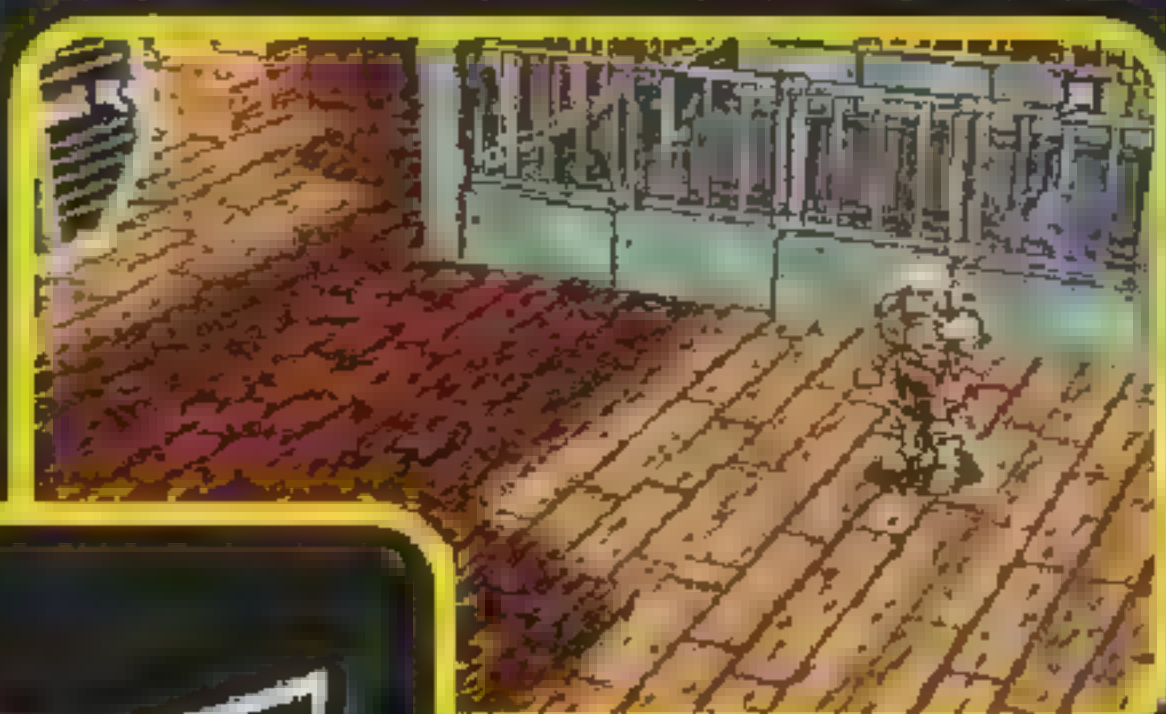
DARK SAVIOR



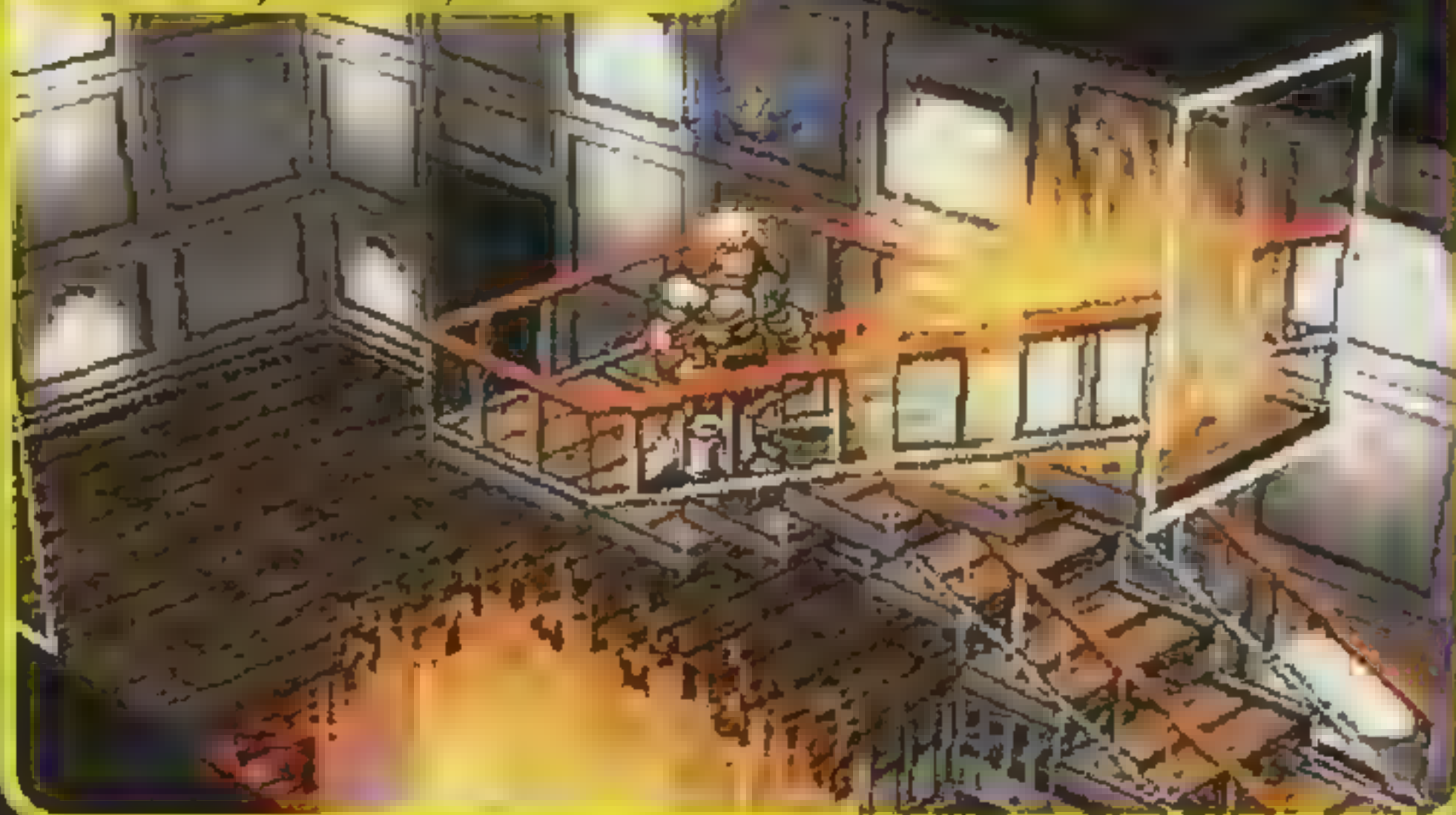
RYU YA

VS

F-VILLAIN



SEGA '97, 1 Gracz, Ocena: 8/10



ce. Na Gariana czeka mnóstwo puzzli i zagadek, które – rozwiązane – popychają do przodu scena- riusz. Gra się bardzo dobrze i długo – nie mniej niż 20 godzin. Grafika w **DARK SAVIOR** prezentuje się znakomicie – cały świat przedstawiony jest w gene- rowanej w czasie rzeczywistym trójwymiarowości, dzięki czemu możliwe jest dowolne obracanie ka- mery. Środowisko jest kolorowe i bogato teksturo- wane, nie może być mowy o żadnych niedoróbkach graficznych. Aby zręcznościowa gra role-playing była naprawdę dobra, muszą zostać uwzględnione najmniejsze niemal detale – w tym przypadku mamy więc świat fantasy z jego legendami i mitologią przedstawionymi w zręcznościowej konwencji. W **DARK SAVIOR** develop- rom udało się połączyć wszystkie ele- menty w jedną, doskonałą całość, dzie- ki której zarówno miłośnicy gier RPG, jak i zręcznościowych, odnajdą pomost do swoich ulubionych światów. **DARK SAVIOR** to najlepsza gra RPG na konso- le Saturn i w ogóle jedna z najlepszych gier na tę konsole.

Dostarczył: Lanser



Ash

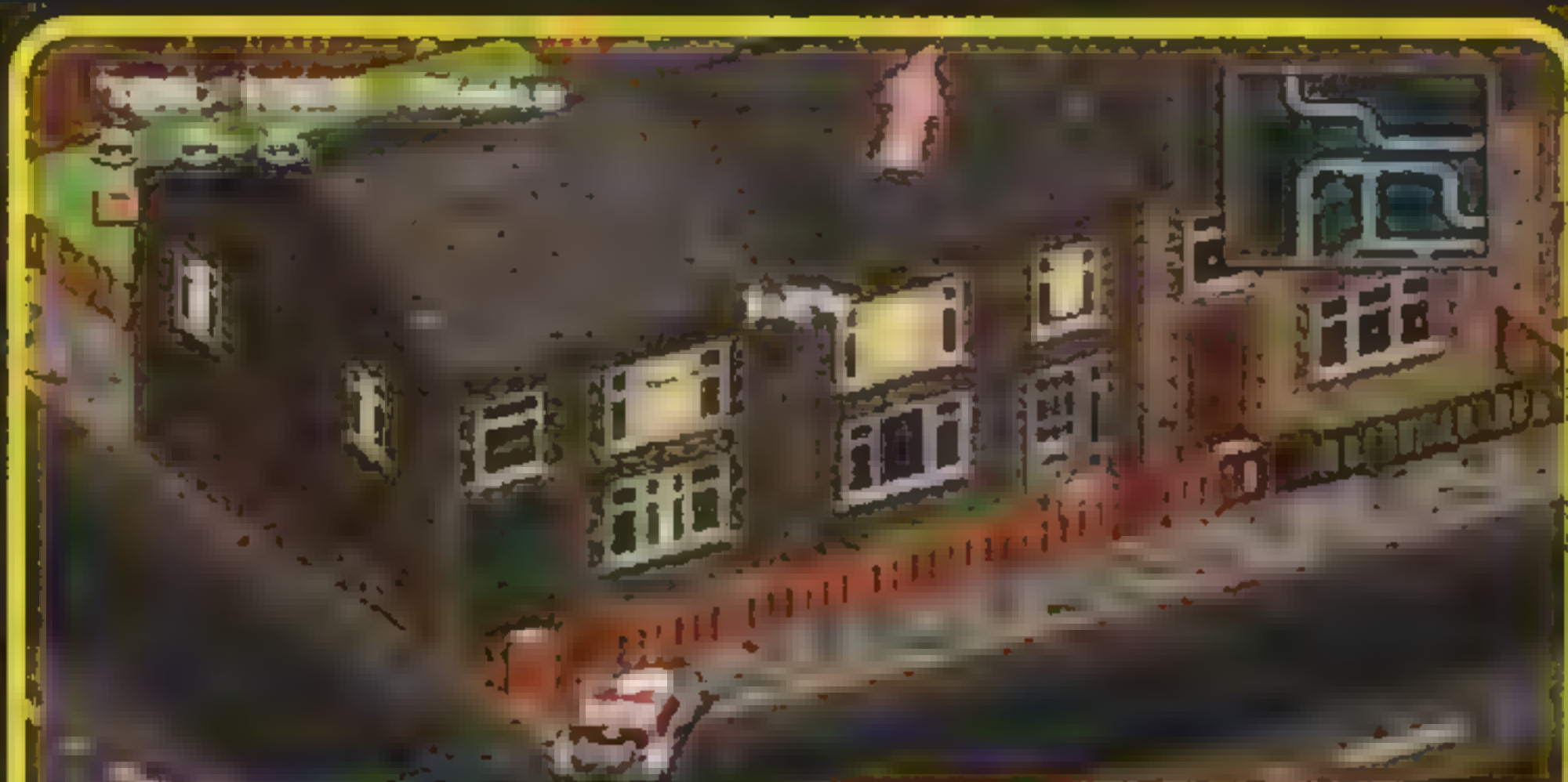
CRIME WAVE

W **CRIME WAVE** gracz wsiada do rozwijającego konkretną pred- kość, a także porządnie uzbroje- nego policyjnego pojazdu a za za- danie ma powstrzymać nasilającą się falę przestępstw. Zadanie po-

lega na eliminowaniu psychopa- tów zamkniętych w podobnie opancerzonych i na ogół jeszcze lepiej uzbrojonych pojazdach. Problemy sprawiają także inni gli- niarze, bowiem za każdego posta- nego do piachu zbiera tamtejszy urząd miejski wypłaca sporą pre- mię i trzeba się spieszyć, aby być pierwszym w kolejce do kasy. Na początku gracz dysponuje jedy- nie standardowym karabinem ma- szynowym – niszczyć wozy kolej- nych kryminalistów może przy- garnąć ich wyposażenie i na tej bazie zbudować spory arsenał. Po wyczyszczeniu z przestępczego



Dostarczył: Lanser



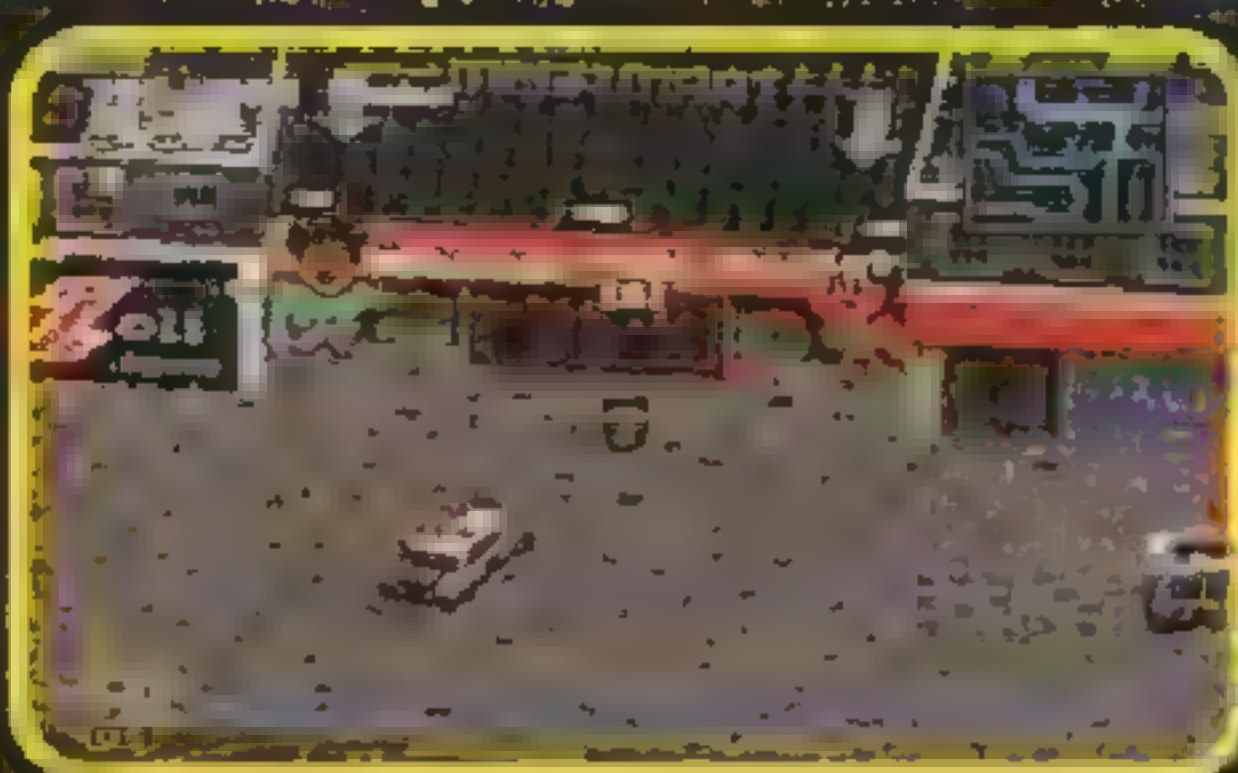
EIDOS '97, 1/2 Graczy, Ocena: 6/10

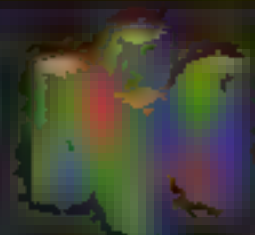
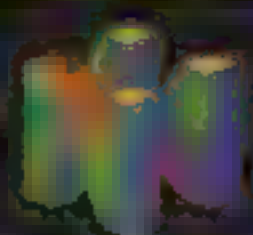
elementu całej dzielnicy otwiera się przejście do kolejnej i zaba- wa zaczyna się od początku. Oprawa w **CRIME WAVE** prezen- tuje się poprawnie, lecz bez re- welacji. Obraz co chwila przekre- ca się i lata jak oszalały, w efek- cie czego można łatwo się zgubić – dlatego przez cały czas wi- dać fragment mapy. Wszystkie elementy składające się na mia- sto są trójwymiarowe i ładnie tek- sturowane, często jednak anima-



cja potrafi nieprzyjemnie skakać. Muzyka i efekty dźwiękowe nie należą do rewelacji, ale nie można też zaliczyć ich do najgorszej ka- tegorii – po prostu są. Sterowanie **CRIME WAVE** na początku jest nieco trudne, po kilkun- stu minutach solidnego treningu można się do niego przyzwyczaić. Gra jest szybka i pełna akcji – będzie podobać się oso- bom lubiącym klimat strzelających samocho- dzików. Jest OK.

Ash





DOOM 64

że ambientowe dźwięki w przypadku tej gry są lepsze niż muzyka. Zgadza się, analogowy joypad oferuje dokładność porównywalną do myszki na PC, a 35 poziomów przygotowano specjalnie dla

jak w QUAKE, tylko bitmapowi (zaczyna mi to przeszkadzać, w końcu mamy już 1997 rok). QUAKE z animacją generowaną w czasie rzeczywistym (a nie z zajmującymi miejsce w pamięci sprite'ami) będzie pod tym względem znaczącym krokiem. Szkoda też, że developerom nie udało się zaimplementować trybu Multiplayer. Jeśli jest jeszcze ktoś, kto ma ochotę pograć w DOOM, to wersja tej gry dla Nintendo 64 jest zdecydowanie najlepsza. Wszystkim napalonym na DOOM moje zarzuty mogą się wydać bezpodstawne, ale nie zamierzam zmienić zdania. Dla mnie magia tego tytułu już dawno przeminęła, a siwiejący starzec powinien wresz-

cie(!) odejść na zasłużoną emeryturę. Panowie z MIDWAY, darujcie już sobie ten ULTRA MEGA DOOM 128 TURBO za dwa lata, ok? Za to DUKE NUKEM 3D jest przepisywany zupełnie od nowa na Nintendo 64 i będzie mieć trójwymiarowe, generowane w czasie rzeczywistym (a co za tym idzie płynnie ruszające się) postacie.

Ash

Oto DOOM 64, tak samo męstatyczny, okrutny i zły jak kilka lat temu. Oto cart, który okazuje się niewystarczającym nośnikiem dla tego dzieła szatana. Oto tytuł, którego kolejna ekshumacja po raz kolejny nie przyniosła rewelacyjnych rezultatów. To prawda, że grafika wykorzystująca wszystkie sprzętowe możliwości konsoli, z wygładzaniem tekstur na czele, wygląda znakomicie. Faktem jest,

MIDWAY '97, 1 gracz, Ocena: 6/10

tej wersji. Naprzeciw stoją ograniczenia pamięci na cartcie, czego efektem jest bardzo kiepska animacja postaci przeciwników. Potwory ruszają się bardzo dziwnie i nienaturalnie, zupełnie jakby poświęcono im jedynie dwie klatki animacji (dla mnie jest to zupełnie niedopuszczalne na 64-bitowym systemie do gier). Inna sprawa, że przeciwnicy nie są trójwymiarowi

MARIO KART 64

najbardziej kłapiące tylek wyścigi, w jakie miałem okazję pograć na konsoli. Dwóch, trzech lub nawet czterech kumpli zgromadzonych przed telewizorem na kilkanaście godzin zapomni o reszcie świata, a o to właśnie chodzi w grach video. Nintendo po raz kolejny udowodniło, że aby bawić, gra nie musi być pełna przemocy, śmierci i destrukcji, bo MARIO KART to po prostu czyste szaleństwo!

Ash

Od wielu lat każda gra z MARIO w tytule jest olbrzymim hitem. W tym przypadku nie działa jedynie magia nazwy – dzieje się tak dlatego, że te gry są naprawdę znakomite. Do ich produkcji Nintendo zatrudnia czołowych developerów, dzięki czemu wasyły hydraulik jeszcze nigdy nie zawiodł swoich wielbicieli. Po rewelacyjnym SUPER MARIO 64 nadszedł czas na MARIO KART – 64-bitową odsłonę olbrzymiego hitu z konsoli SNES. W wyścigach małych samochodzików gościnnie biorą udział wszystkie najbardziej znane postacie z wieloletniej historii Nintendo – Mario, Yoshi, Wario, Luigi, a nawet Koopa i Donkey Kong! Kilkanaście fantastycznych tras, kilka możliwości ścigania się i jak zwykle niezliczona ilość ukrytych bonusów. Cóż więcej potrzeba wiedzieć? Grafika – doskonała, szybka, płynna i słodka. Dźwięk – w porządku, zabawny, wesoły, przyjemny. Sterowanie – analogowe, czule, bardzo intuicyjne. Całość ogromnie miódna – przecież to Nintendo!!! MARIO KART w wersji Multiplayer to

Nintendo '97, 1-4 graczy, Ocena: 9/10

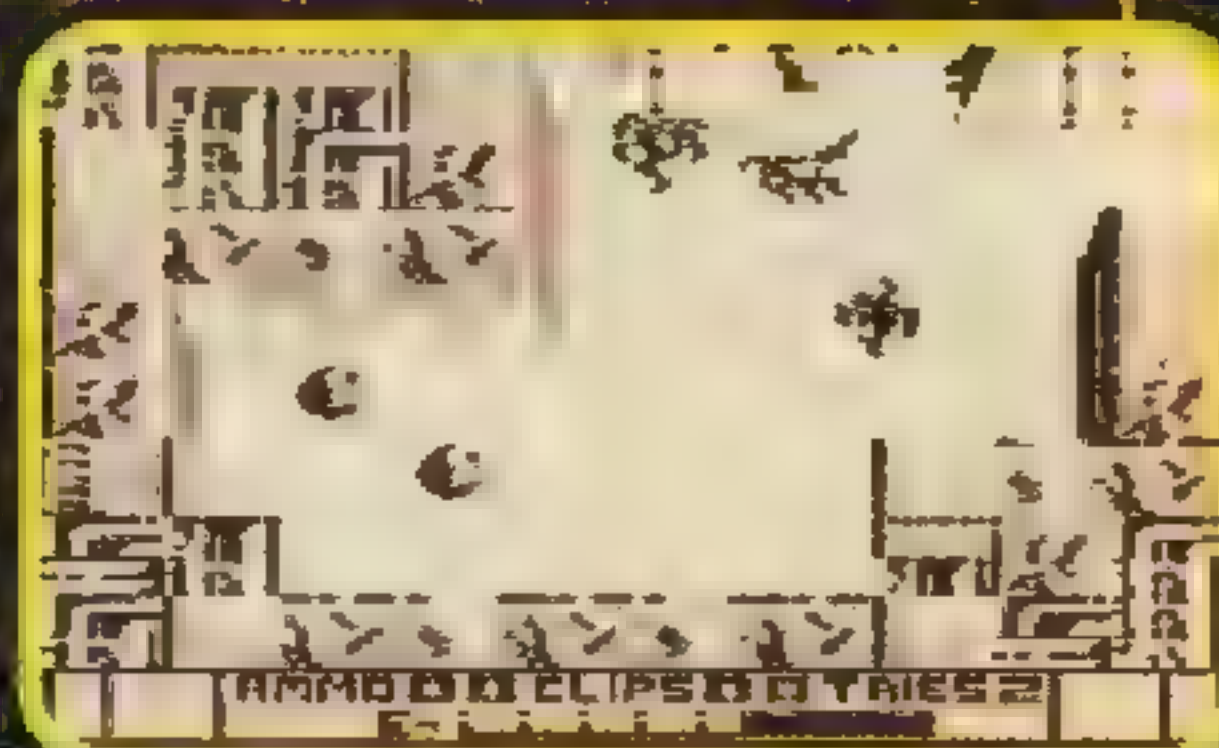
ALIEN 3

Każdy z nas ma w sobie obcego. Jedni już to wiedzą, inni nie mają o tym zielonego pojęcia. Ci, co już się dowiedzieli,

wystąpili w Polsce w programie „Na każdy temat”. Najwięcej wspólnego z obcymi mają podobno kobiety z racji innego sposobu myślenia, upodobań i oczywiście wyglądu. W grze Alien 3 wcielasz się właśnie w ciało kobiety, która w rzeczywistości pozafilmowej jest ładną istotą, a w filmie i grze tysią, agresywną, odrażającą punkową. Aż mi ciarki po plecach przechodzą, gdy muszę to pisać. Film był kiepski, nudny, potwory zamiast straszyć i wzbudzać trwogę, stanowiły zaledwie dopełnienie scenerii. Zupełnie w innym kierunku poszli producenci gry, która odbiega od filmowych kanonów. Po pierwsze, nie jest to pozycja czysto zręcznościowa, bowiem występują w niej elementy przygodowe. Naturalnie dużo trzeba tu łazić, strzelać, ale również gadać, używać, podnosić i wyrzucać zbędne przedmioty. Zdziwił mnie spory zasób dostępnej broni, jednak aby nią operować, trzeba go zna-

leć. Zgłębianie gry niesie ze sobą sporo kombinacji na gruncie znajdowania przełączników, otwierania przejść, wyłączania pól siłowych i tysięcy innych atrakcji. Według mnie takie połączenie zręcznościówki z przygodówką, gdzie trzeba sporo czytać i kombinować, było odważnym posunięciem. Niestety, jego marketingowy oddźwięk nie przyniósł grze zbyt wiele dobrego, ponieważ gracz chce szybkiej, intensywnej i zróżnicowanej rozrywki, a nie hybrydy, w której momentami nie wiadomo o co chodzi, postać jest mała, a grafika przeciętna. Szkoda, że nie postarano się również o dobrą dźwięk.

Wicik



Ljn'97, Ocena: 4/10



SMURFY

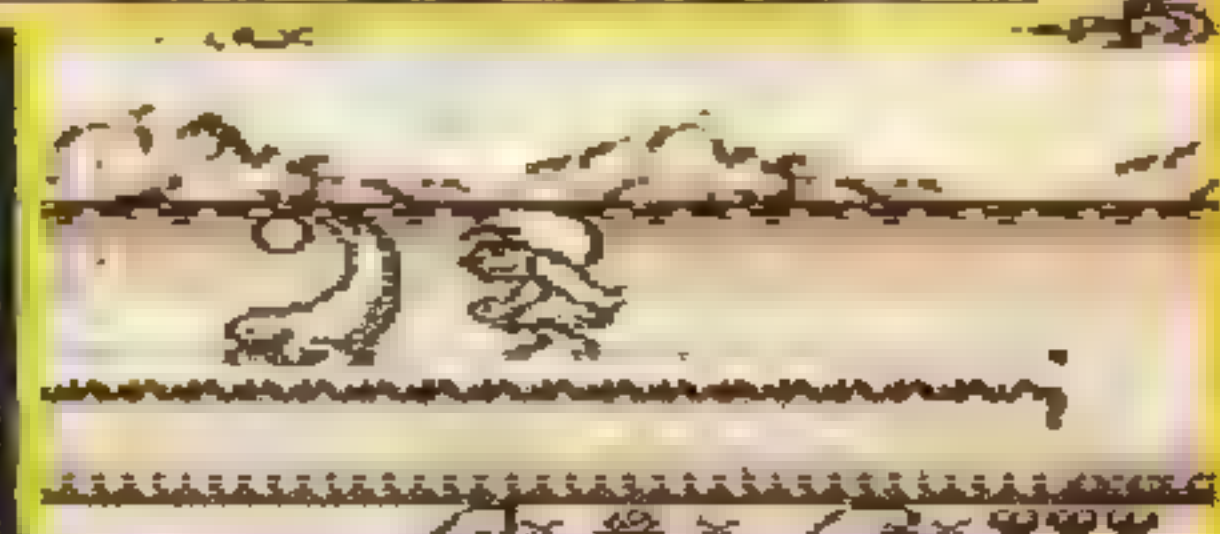
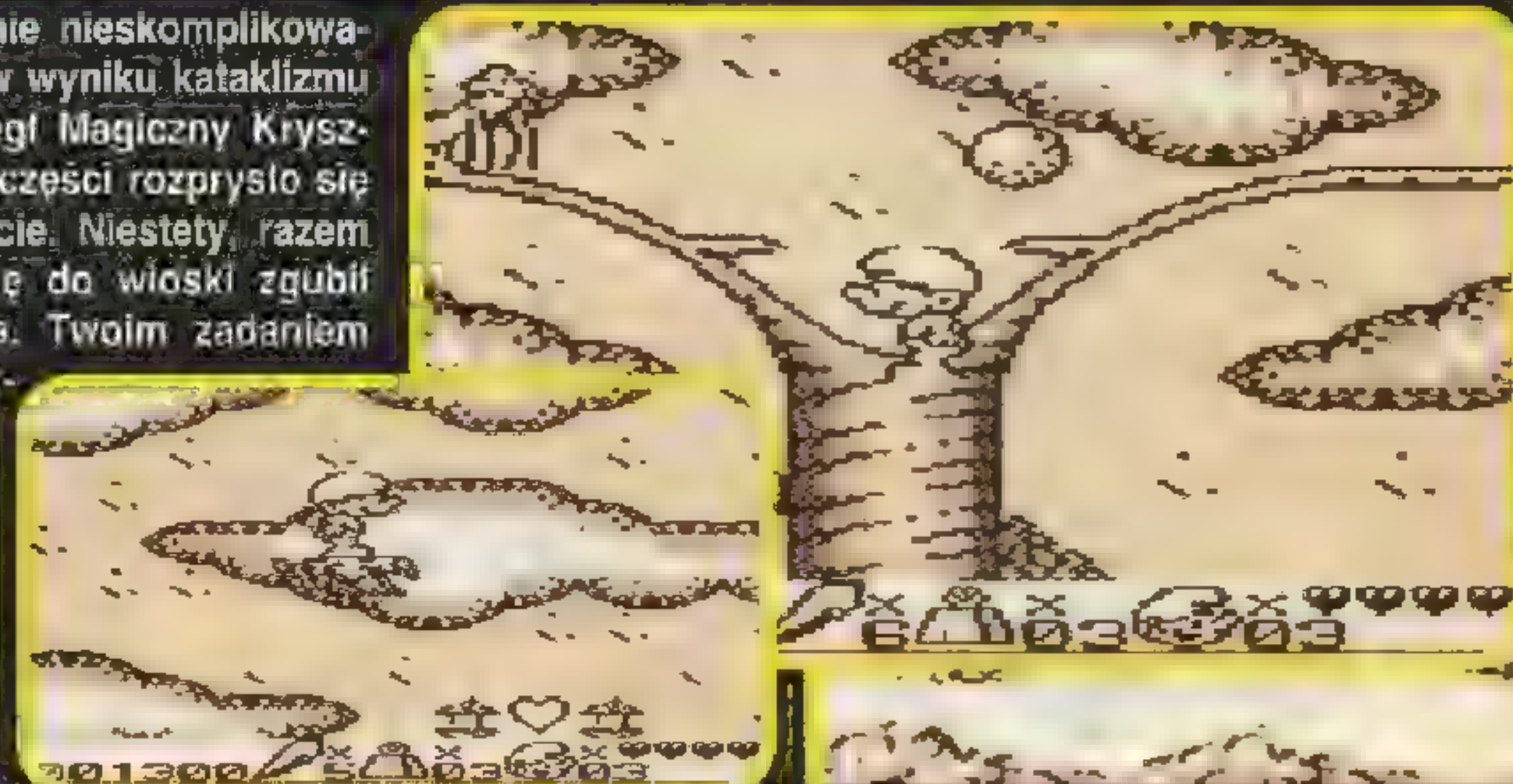
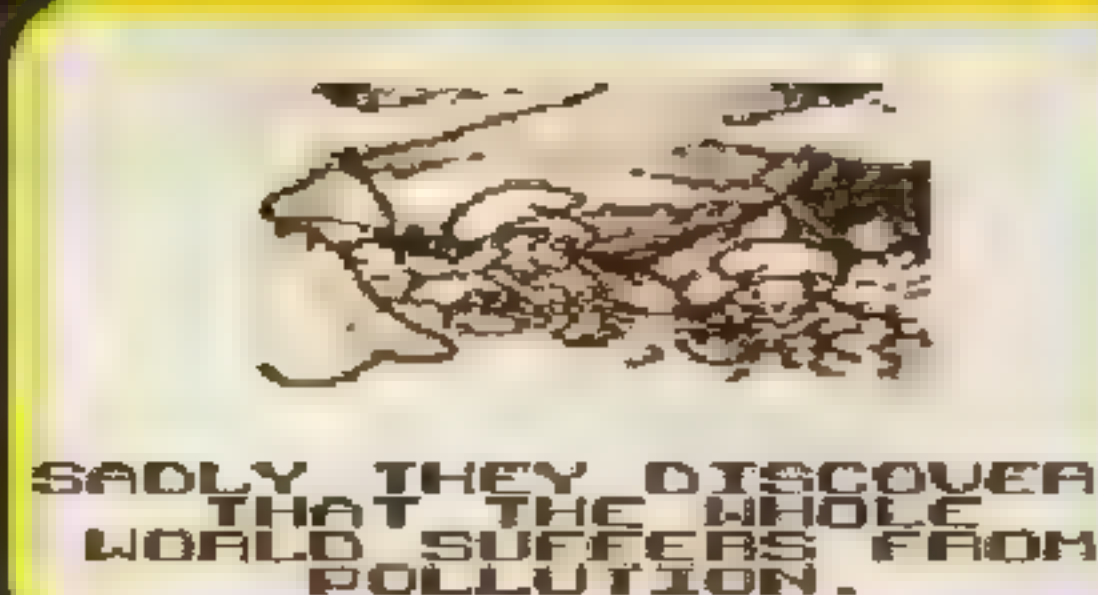
Dawno, dawno temu, bardzo daleko, a może całkiem blisko, w każdym razie ja nie wiem gdzie, żyją sobie małe, niebieskie Smerfy. Ich przygody zafascynowały miliony dzieci w Europie ery szklanego, magicznego pudełeczka. Dziś, gdy elektronika odcisnęła swoje piętno na rozrywce, przygody niebieskich stworków radują posiadaczy konsol i komputerów. Na konsolce Gameboy zadowoliły się już nawet po raz drugi, oferując jeszcze więcej zwirowanych przygód. Tym razem sprawa jest bardzo ważna, a zadanie

proste i pozornie nieskomplikowane. Po prostu w wyniku kataklizmu zniszczeniu uległ Magiczny Kryształ, którego 21 części rozprysło się po całym świecie. Niestety, razem z kryształem drogę do wioski zgubił Smerf i Smerfetka. Twoim zadaniem jest odnaleźć wszystkie części kryształu jedną z wymienionych postaci. Różnice pomiędzy nimi polegają głównie na płci i wyglądzie, a w niewielkim stopniu wpływają na umiejętności manualne. Droga do domu jest długa i kręta. Więdzie przez wszystkie kontynenty kuli ziemskiej, zahacza o większość charakterystycznych krain. Dlatego często będziesz spotykać rdzennych mieszkańców, wraz z ich zwierzętami oraz różne przeciwności losu. Wpłynie to na zróżnicowanie i urozmaicenie zabawy – tak bardzo potrzebne na platformówkach. Oprócz pomysłu, na

uwagę zasługuje bardzo ładna szata graficzna i animacja postaci. Nie mniej ciekawa jest muzyka i efekty dźwiękowe, które zawsze były mocną stroną serialu. Na samym początku gra wydaje się trudna, jednak już po kilku minutach kłopoty zamieniają się w przyjemność. Tylko grać!!!

Infogrames, Ocena: 7/10

Wicik



Terminator 2 jest moim ulubionym filmem akcji

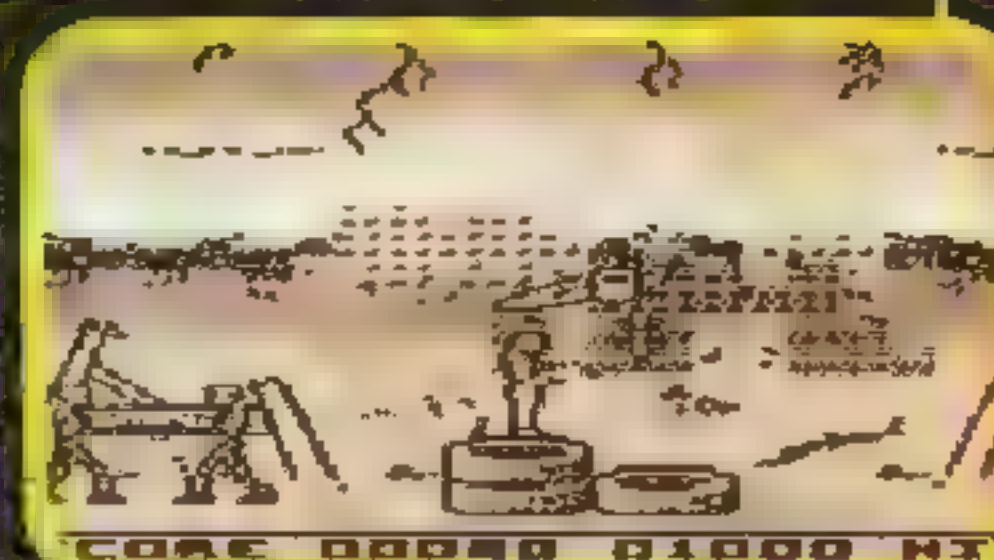
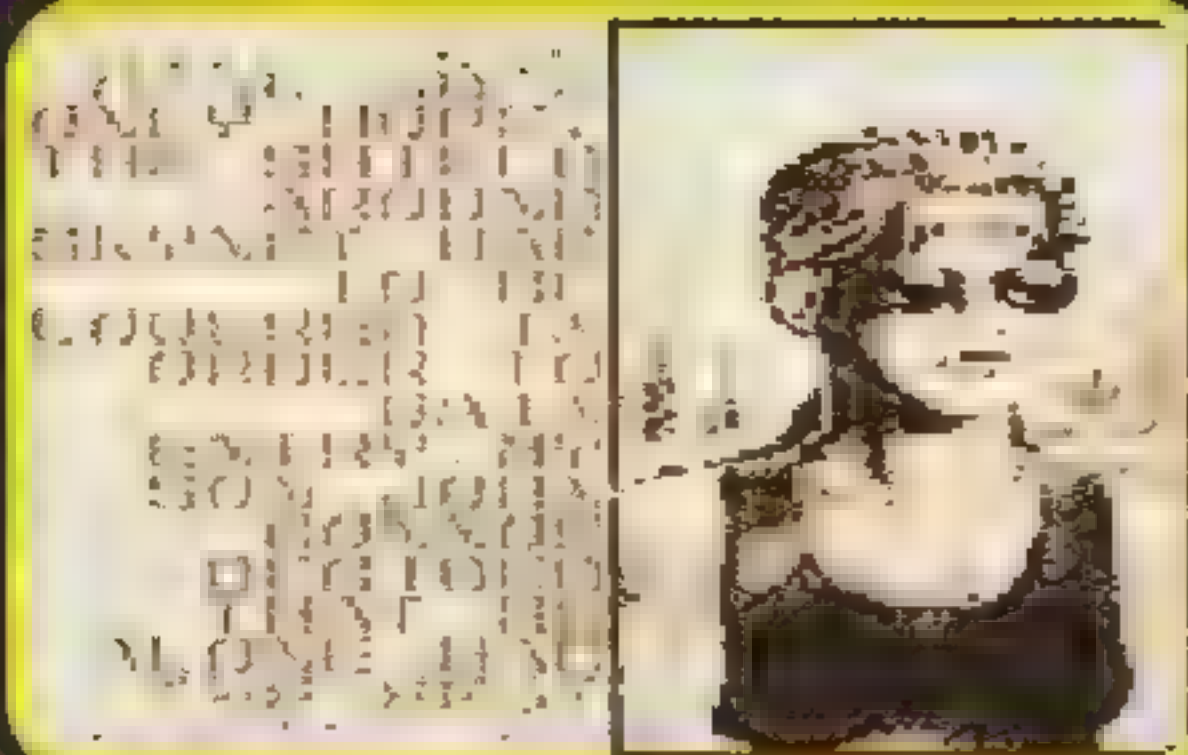
z Arnoldem w roli głównej. Inne w ogóle mi się nie podobały, nie miały klimatu, sceny akcji nie łączyły zbyt wiele, nawet z filmową rzeczywistością, zaś fabuła pozostawiała wiele do życzenia. W grze TERMINATOR 2 związek z filmem jest o dziwo telepatyczny. Grę łączy z ekranizacją głównie otoczka, bohaterowie i nazwy własne – reszta jest wytworem fantazji autorów. Na czele zaserwowano 6 etapów zręcznościowego szaleństwa połączonego z szybkim i bezlitosnym strzelaniem. Część poziomów, oprócz szybkiego wciskania fire wymaga od gracza szczypty logicznego myślenia. Szczególnie na pierwszym poziomie, który polega na zneutralizowaniu pięciu wieżyczek przekazi-

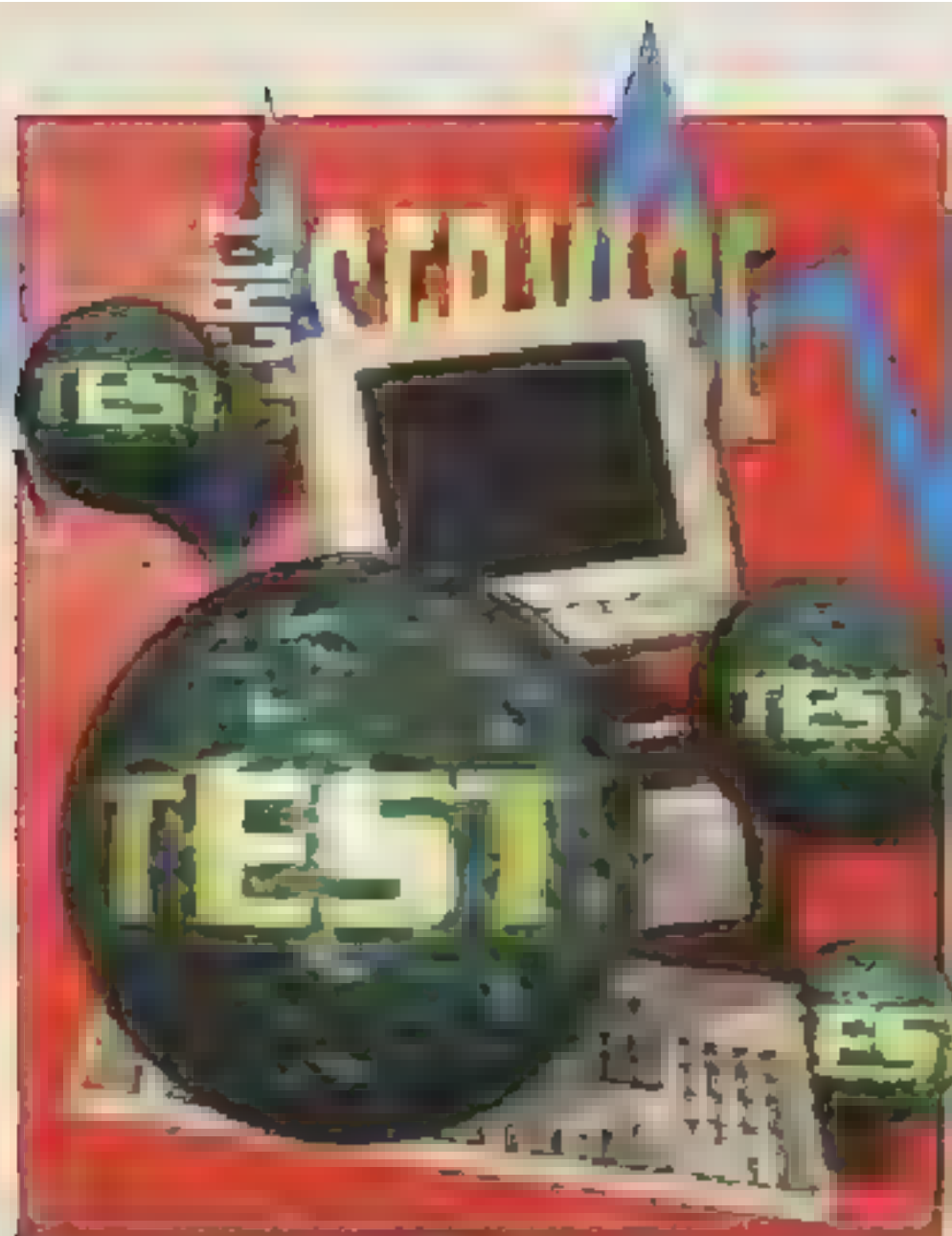
TERMINATOR 2

kowych. Aby ukończyć level musisz w odpowiedniej kolejności je zestrzelić, bez możliwości pomyłki. Gdyby nie ten wymóg, ukończenie pierwszego poziomu zajęłoby osiemdziesiąt osm sekund, co jest zdecydowanie za krótkim czasem, jak na grę zręcznościową. Nieźle się przy tym napociłem, ale miałem potem niezłą radochę po ukończeniu zadania. TERMINATOR 2, pomimo kilku lat na karku, posiada całkiem fajną oprawę graficzną, dynamiczną animację i szybkie tempo grania. Szkoda, że można strzelać tylko w pionie i w poziomie, pomimo pojawiania się przeciwników z góry, z boku i z podskoku. Na miejsce trafionego wroga pojawiają się nowi, jeszcze groźniejsi. W towarzystwie zalet wychyłem jedną wadę, która dotyczy nieudanego dźwięku, nie mającego zbyt wiele wspólnego z rzeczywistością filmową – a szkoda!

Ljn'97, Ocena: 5/10

Wicik





O chipie 3Dfx, zwanym popularnie „voodoo”, słyszałem już od dawna wielce chwalebne opinie – z tym większą radością przystąpiłem do testów karty Monster 3D firmy Diamond Multimedia. Jednak nawet w najśmielszych oczekiwaniach nie przypuszczałem, z jakim potworem będę miał do czynienia...

Diamond Monster 3D to drugi (po Righteous 3D firmy Orchid) wprowadzony na rynek akcelerator oparty na technologii 3Dfx. W przeciwieństwie do tanich kart graficznych z akceleratorami 3D na pokładzie, Monster 3D jest tylko akceleratorem trzeciego wymiaru i wymaga posiadania jakiegokolwiek karty graficznej w komputerze. Takie rozwiązanie prawdopodobnie będzie stosowane coraz częściej (w przeciwieństwie do płyty głównej ze zintegrowanymi kartami graficznymi), gdyż wtedy zawsze można wymienić np. kartę graficzną na szybszą, pozostawiając przy tym akcelerator.

Instalacja

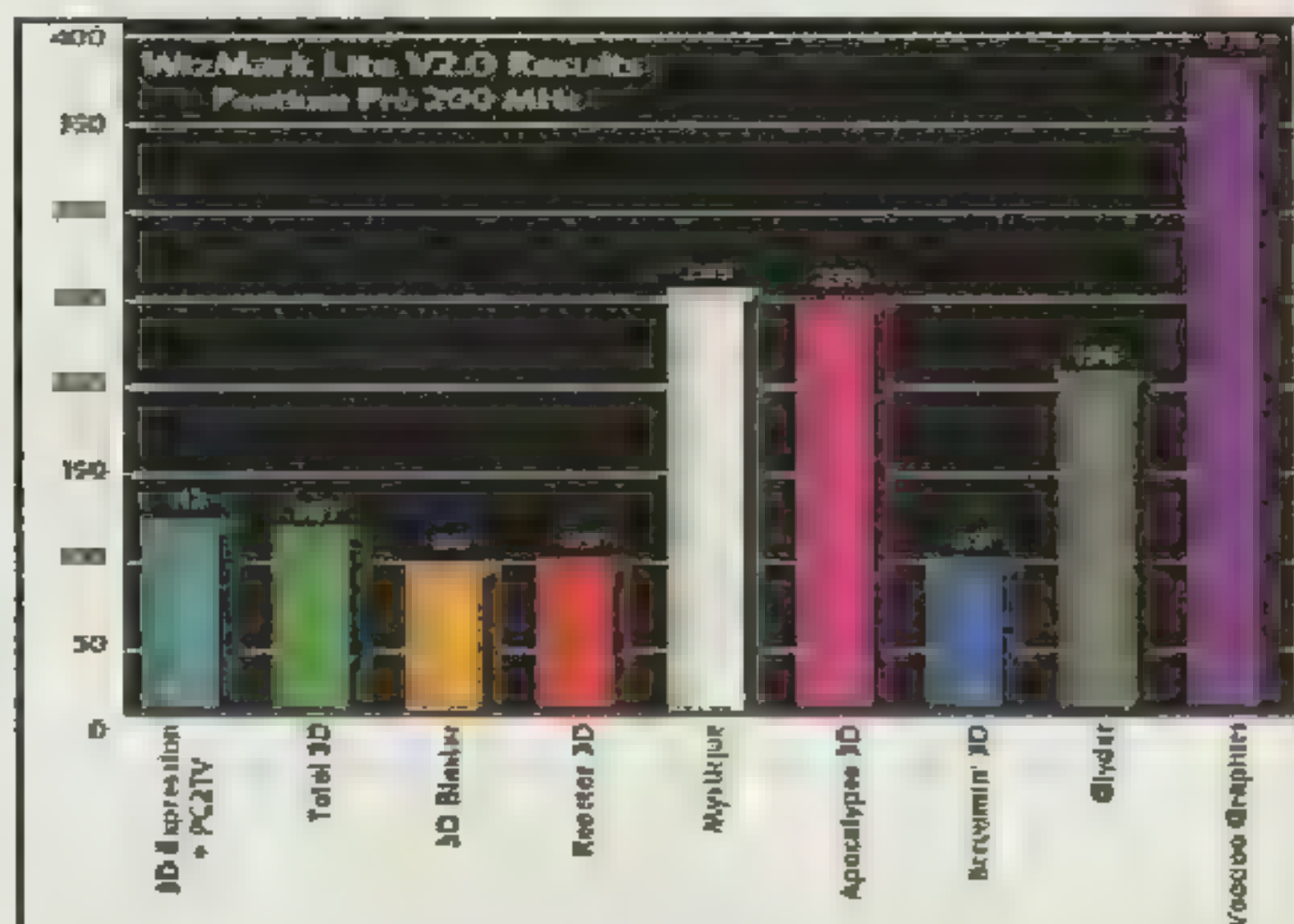
Monster 3D wchodzi w wolny slot PCI obok karty graficznej na płycie głównej. Dostarczonym w zestawie kablem należy połączyć akcelerator z kartą graficzną (na zewnątrz komputera) tak, aby kabel do monitora wychodził bezpośrednio z „Potwora”. Standardowo, Monster 3D pracuje w standardzie Plug & Play – przy uruchamianiu Windows'95 poprosi o dri-

na frame-buffer i tekstury. Akcelerator przejmie zadanie wyświetlania grafiki, gdy zażąda tego aplikacja – między innymi przez to jest kompatybilny z każdą kartą 2D na rynku. Chipy sprzętowo mają wbudowaną masę efektów znanych jedynie z konsoli Nintendo 64, tzn. Mip-Mapping, Bi-linear Texture Filtering, cieniowanie Gouraud, Alpha Blending, Anti Aliasing, Subpixel Correction, Fog, Smoke, Z-buffering i wiele innych.

Co oznacza to w praktyce? Cóż, jest to w tej chwili najmocniejszy obecny na rynku chip do grafiki trójwymiarowej w cenie poniżej 500 dolarów. Jest

IDER) oraz tytułów, w których od razu zaimplementowano obsługę voodoo (POD, TIGERSHARK).

Po uruchomieniu jakiegokolwiek gry napisanej dla 3Dfx od razu rzuca się w oczy wysoka rozdzielczość, wygładzone tekstury, brak jakichkolwiek rozciągających się pikseli oraz superszyb-



ka i ultrapłynna animacja (a z tym bywa różnie na innych akceleratorach). Absolutna rewelacja, zresztą wystar-

Diamond Monster 3D

very. W starym Windows'95 karta instaluje się jako „Inne urządzenie”, natomiast Windows'95 OSR2 widzi ją jako „Urządzenie Multimedialne”, podobnie jak BIOS. Kolejnym krokiem jest reinstalacja driverów Direct-X – od tej pory Monster 3D całkowicie opanowuje renderujący engine Direct 3D. Po restarcie komputera można sprawdzić, czy karta działa poprawnie, oglądając zamieszczone na płycie CD demo. Powyższe kroki dotyczą jedynie Windows'95 – w starym DOS gry automatycznie wykrywają obecność chipa.

silniejszy od układów siedzących w superkonsolach, nawet od Nintendo 64 (ale za jaką cenę...). Standardową i właściwie jedyną przewidzianą dla karty rozdzielczością jest tryb 640x480x16.7 miliona kolorów, w którym to działanie aplikacji wykorzystujących opisane wcześniej efekty nie ma sobie równych.

Chodzą słuchy, że niedługo na rynek wkroczy układ POWER VR/2, który zdystansuje całą konkurencję, jednak patrząc sceptycznie – jest to mocno wątpliwe. Karta Apocalypse 3D z chipem Power VR (test miesiąc temu) obecna jest na rynku już od jakiegoś czasu, a oprócz gier MECHWARRIOR 2 i ULTIMATE RACE nowych gier wykorzystujących jej moc wcale nie widać. Pod tym względem króluje voodoo, gdyż to właśnie na ten chip dostępnych jest obecnie na rynku najwięcej produktów.

Software

Układy voodoo są kompatybilne z czterema standardami renderowania grafiki 3D w czasie rzeczywistym: GLide, Direct 3D, Renderware oraz B-Render. Oznacza to, że wszystkie aplikacje wykorzystujące któryś z powyższych standardów będą akcelerywane przez kartę. W tej chwili można już zagrać aż w 28 tytułów, a do końca roku liczba ta przekroczy 60 (lista produktów znajduje się na sąsiedniej stronie). Przez cały czas przybywa update'ów do gier, dzięki którym wykorzystują one możliwości karty (przykładem niech będą QUAKE i TOMB RA-

czy popatrzeć na zamieszczone obok screeny i porównać je ze sobą.

Wrażenia

O mocy firmy 3Dfx świadczyć może fakt, że planuje ona wejść na giełdę Wall Street. W tym celu musiała uchylić nieco rąbka tajemnicy odnośnie swoich przyszłych planów, aby zainteresować inwestorów. Korporacja 3Dfx wraz z firmą SEGA pracują nad nową konsolą do gier... tak, tak, sercem konsoli Saturn 2 (robocza nazwa brzmi: Black Belt, czyli Czarny Pas) będzie właśnie chip voodoo, co świadczy o jego ogromnych możliwościach. Zresztą aby moje stwierdzenia nie wydały się wam bezpodstawne, pozwoliłem sobie poświęcić znajdującą się obok stronę w całości na testy oraz porównanie screenshotów z gier. Dla mnie wszystko jest jasne – jeśli ktoś planuje zakup taniego akceleratora 3D, niech lepiej poczeka kilka miesięcy, odłoży pieniądze i zainwestuje w kartę z chipem voodoo. Diamond Monster 3D w tej chwili jest bez dwóch zdań najlepszym akceleratorem 3D na rynku, a wziawszy pod uwagę zapowiedzi gier na najbliższy rok – raczej na pewno nim pozostanie.

Jedynym minusem jest jego olbrzymia cena, która – miejmy nadzieję – będzie stopniowo spadać.

Marcin K. Górecki

Technologia

Monster 3D składa się z dwóch odpowiedzialnych za renderowanie grafiki chipów voodoo z logiem 3Dfx oraz 4 MB pamięci EDO RAM, po 2

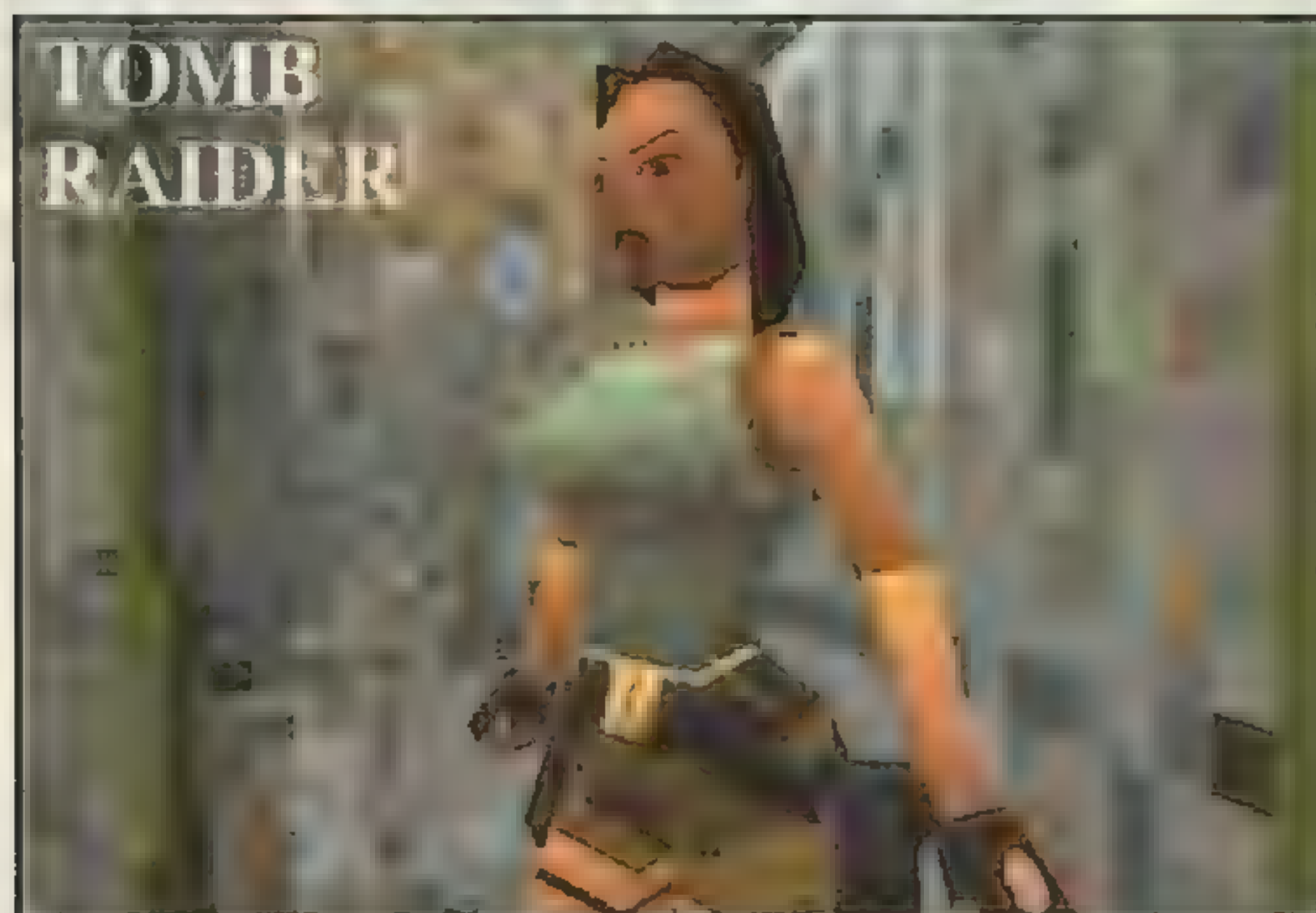
Dostarczył: ACTION
Warszawa, ul. Ciołka 35 paw. 4,
tel. (0-22) 36-23-13; tel. 0-602 230906
<http://www.action.com.pl>
Cena (z VAT): 799,-



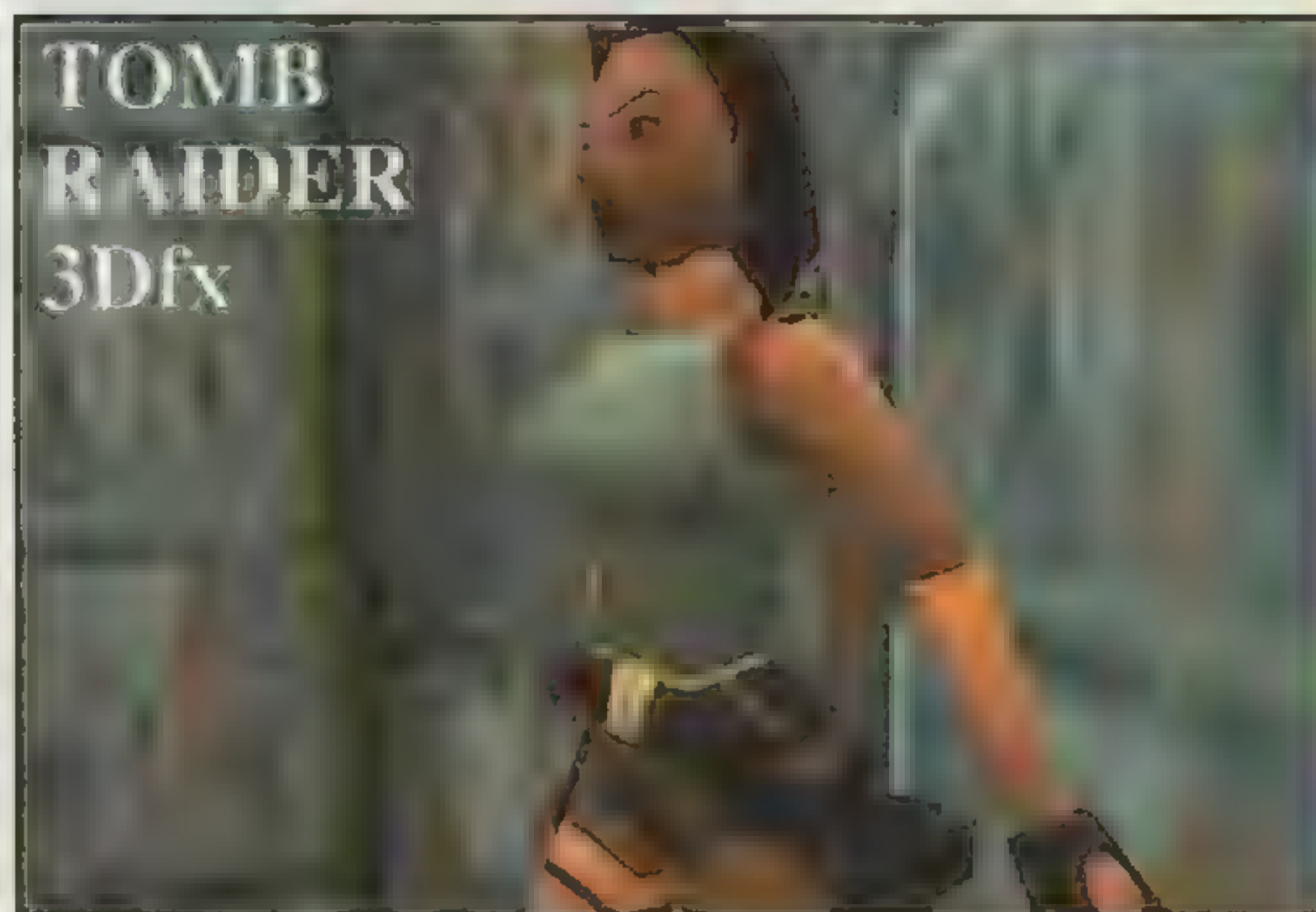
[640x480x256] - Timedemo demo2: 12.4 fps



[640x480x65000] - Timedemo demo2: 34.6 fps



[640x480x256] - skaczące 10-15 fps



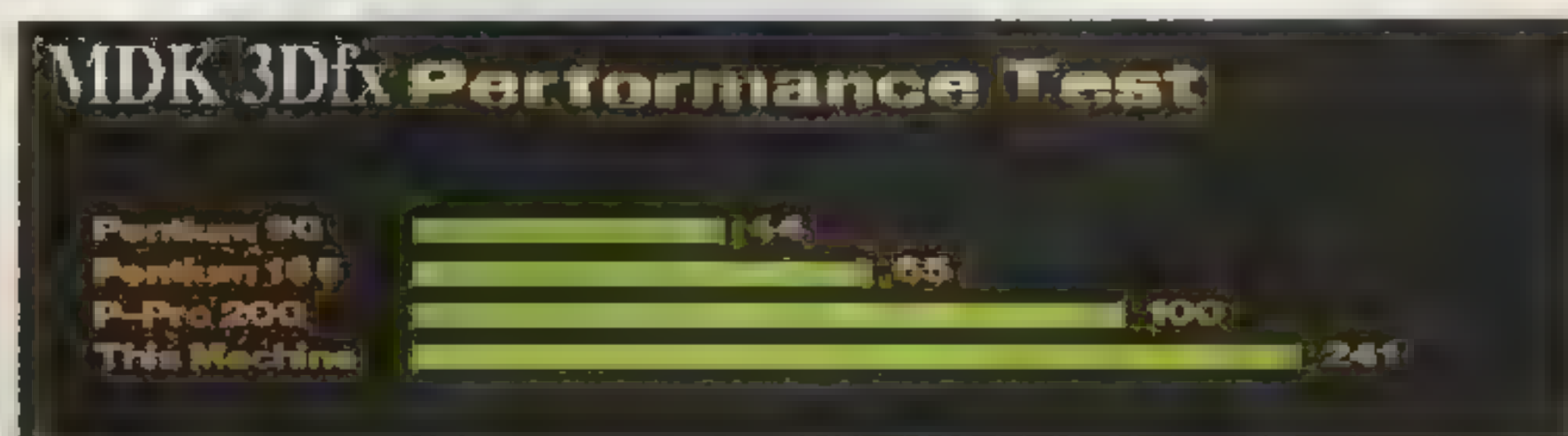
[640x480x65000] - stale 30 fps



[640x480x256] - szybkie i płynne 20-25 fps



[640x480x65000] - niewiarygodne na PC 45-60 fps



MDK wykorzystuje Direct 3D - zauważcie skok mocy przerobowej maszyny o niemal 400% (!!!) , jaki następuje po włożeniu Monstera 3D

Lista tytułów z obecną akceleracją dla 3Dfx voodoo - GLide (18):
TOMB RAIDER, QUAKE, QUAKE MISSION PACKS, POD, CYBER GLADIATORS, DESCENT 2, EF2000, FX FIGHTER TURBO, MECHWARRIOR 2, PANDEMONIUM, SCORCHED PLANET, STARFIGHTER 3000, SWIV, SIM COPTER, TIGERSHARK, TOSHINDEN, VR' SOCCER 96, WHIPLASH.

Najważniejsze zapowiedzi - GLide (18):
BARB WIRE, BATTLEGROUNDS, CHASM, DERK VENGEANCE, DEATH-TRAP DUNGEON, DEMON DRIVER, FORMULA 1, HARDCORE 4x4, HEXEN 2, JETFIGHTER 3, LANDS OF LORE 2, PREY, RED BARON 2, SF RUSH, STAR TREK GENERATIONS, STARSHIP TROOPERS, UNREAL, UPRISING.

Lista tytułów z obecną akceleracją Direct 3D (10):
AGILE WARRIOR, CYBER-DOME, DIE HARD TRILOGY, HAVOC, HELLBENDER, HYPERBLADE, INDEPENDENCE DAY, MDK, MONSTER TUCK MADNESS, TEAM 47-GOMAN.

Najważniejsze zapowiedzi - Direct 3D (15):
LEGO, AEON FLUX, BANZAI BUG, CONFIRMED KILL, FLYING CORPS, INTERSTATE '76, JEDI KNIGHT, MIG ALLEY, MOTO RACERS, RAW WAR, REBELLION, RETURN TO KRONDOR, STRATOSPHERE, WINTER RACE 3D, WIPEOUT 2097.



Po raz drugi
gościmy w na-
szym dziale
sprzętowym
procesor Pen-
tium MMX. Kil-
ka miesięcy te-
mu reklamowa-
ne przez firmę
INTEL ogromne
możliwości
procesora wid-
niały jedynie
na papierze,
obecnie można
je zmierzyć za
pomocą róż-
nych testów,
pojawiły się też
aplikacje wy-
korzystujące
moc procesora.

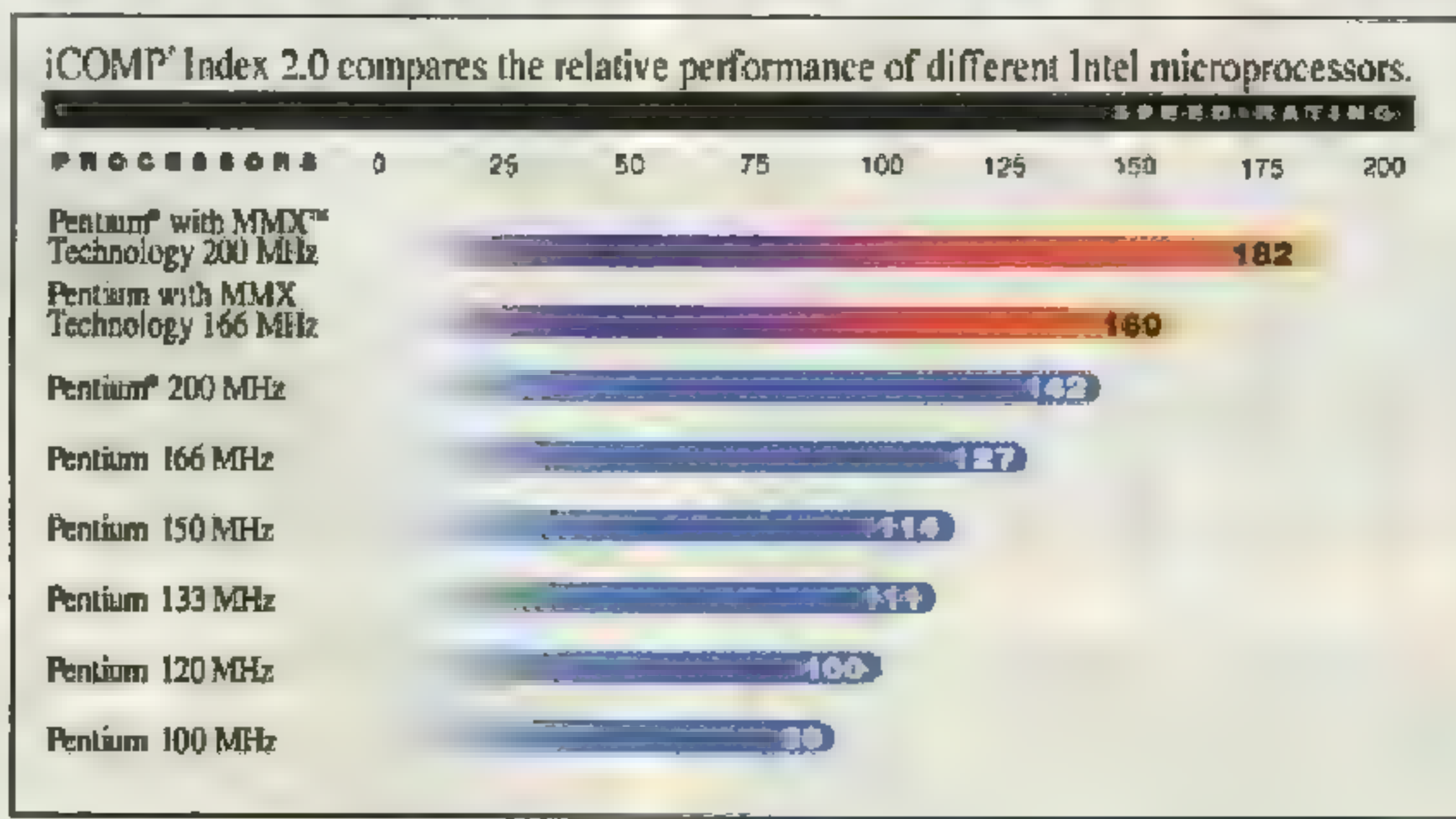
Na początek małe przypomnienie najważniejszych danych o technologii MMX. Dlaczego MMX jest szybszy od zwykłego Pentium? Ano dlatego, że ma:

- 57 nowych instrukcji dopalających obróbkę grafiki oraz audio i video,
- powiększoną pamięć cache z 8 kb do 32 kb, co przyspiesza czas dostępu do rozkazów,
- tryb pracy SIMD, dzięki któremu ta sama instrukcja może być wy-

Multimedia Benchmark, Direct-X 3.0 oraz REBEL MOON RISING. Standardowy dla wszystkich procesorów firmy Intel test Icomp 2.0 pokazuje większą wydajność procesora P166 MMX nad zwykłym P200. Drugim, bardziej interesującym testem jest Norton Multimedia Benchmark, który sprawdza medialną moc przerobową procesora na pięciu płaszczyznach, a końcowy wynik porównuje do obowiązującego w dalszym ciągu standardu

cesora, odczyt z CD oraz manipulacje bitmapami. Jedynie test CD-ROM nie wykorzystuje technologii MMX (bo niby jak?). Z kolei testy Direct-X 3.0 nie pokazują specjalnego wzrostu wydajności (mniej niż 5%), sytuacja ta powinna się wkrótce zmienić - MICROSOFT na mocy umowy z Intel w pośpiechu kończy nową wersję pakietu. Direct-X 5.0 wykorzystywać będzie nową technologię MMX, dzięki czemu aplikacje (gry!) otrzymają spo-

MMX w Akcji!



dziewanego kopa. Firmy donoszą o wzroście mocy nawet o 50% w przypadku aplikacji wykorzystujących Direct X. REBEL MOON RISING jako jedna z pierwszych gier wykorzystuje kod MMX (działa tylko w 32 tysiącach kolorów). Rezultat widać od razu - jest szybciej!

Software

Pojawiły się już aplikacje wykorzystujące nową technologię MMX i z każdym kolej-

konywana przez wiele aplikacji jednocześnie.

Tyle teorii, czas sprawdzić ją w praktyce.

Hardware

Przeprowadziłem testy procesorów Pentium MMX na czterech programach - Intel Icomp 2.0, Norton

Norton Multimedia Benchmark				
	P166MHz	P200MHz	P166MHz MMX	P200MHz MMX
Video	7.5	8.5	10.0	11.0
Grafika 3D	11.2	12.9	12.9	15.0
Grafika 2D	4.9	5.8	24.6	28.0
Audio	8.3	11.2	18.7	22.0
CD-ROM	4.1	4.1	4.1	4.1
ŚREDNIA:	8.5	9.6	12.3	14.0

MPC2. Program sprawdza szybkość odtwarzania plików AVI i MPEG, możliwości renderowania 3D, wielokanałowe mikso-

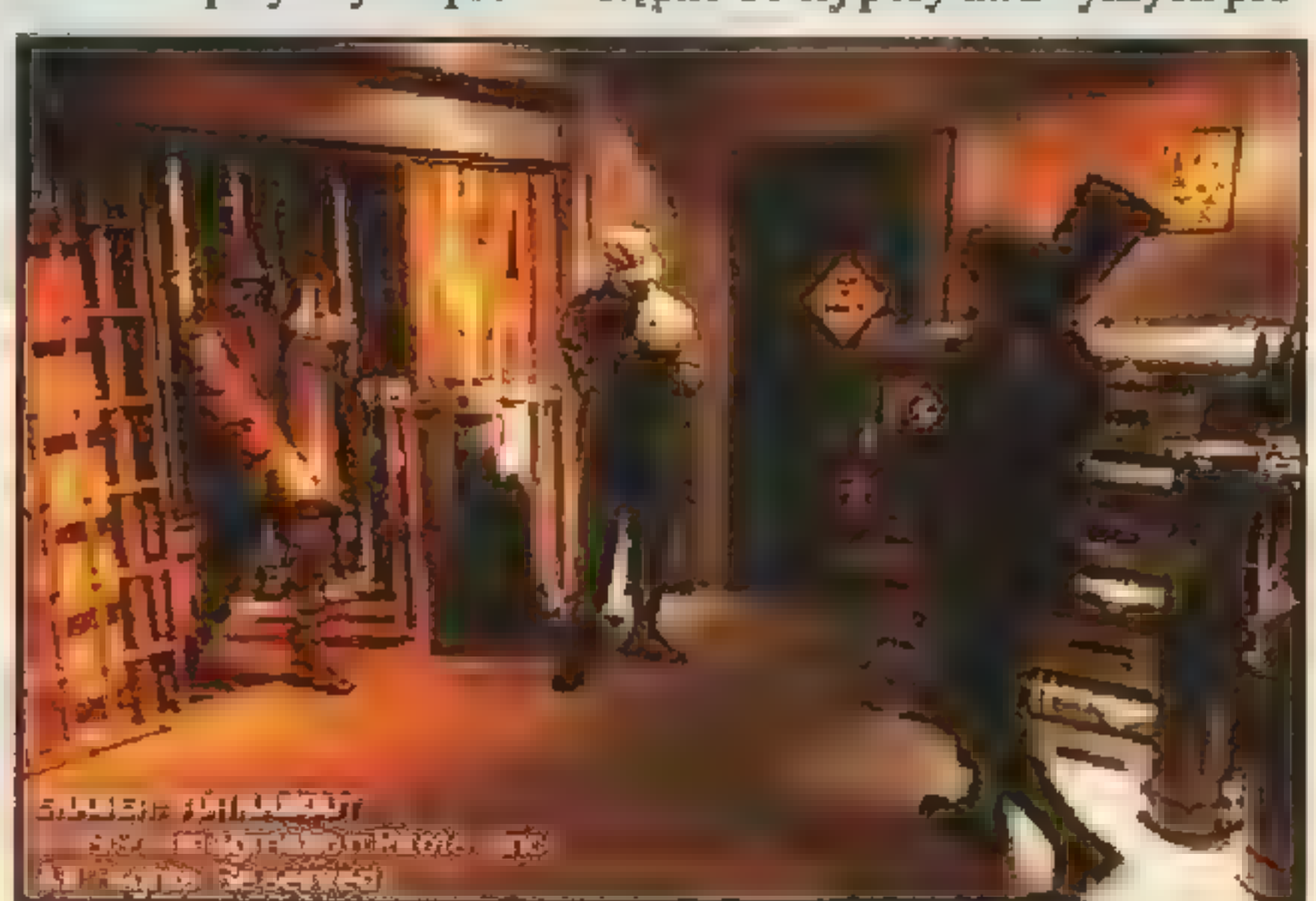
nym dniem będzie ich przybywać. Oto krótki przegląd oprogramowania REBEL MOON RISING - Strzelanina 3D. Specjalny kod MMX odpowiada za efekty graficzne niedostępne do tej pory na zwykłych pro-



Intel Pentium[®] Processor
with MMX[™] Technology
200 MHz with Fan Heatsink



FREE
MMX[™] Technology
Software CD-ROM

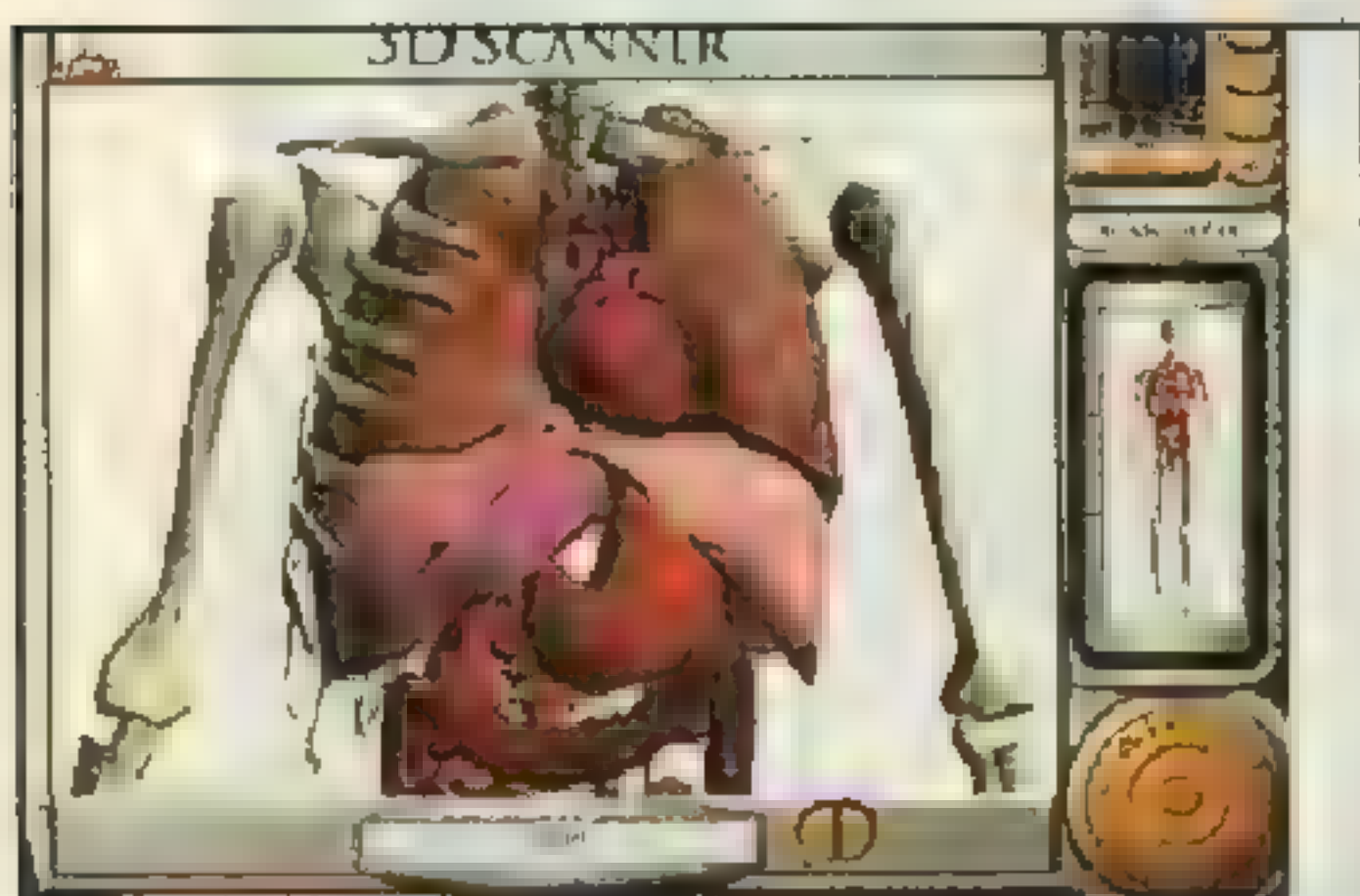




REBEL MOON RISING [klatki animacji na sekundę]

	P166MHz	P166MHz z MMX	P 200MHz z MMX
320x200x32 tys. kolorów	17.0 k/s	22.4 k/s	35.4 k/s
640x400x32 tys. kolorów	6.3 k/s	15.0 k/s	22.1 k/s

cesorach. Rezultat – chodzi w miarę płynnie w 640x480x32k już na P166 MMX.



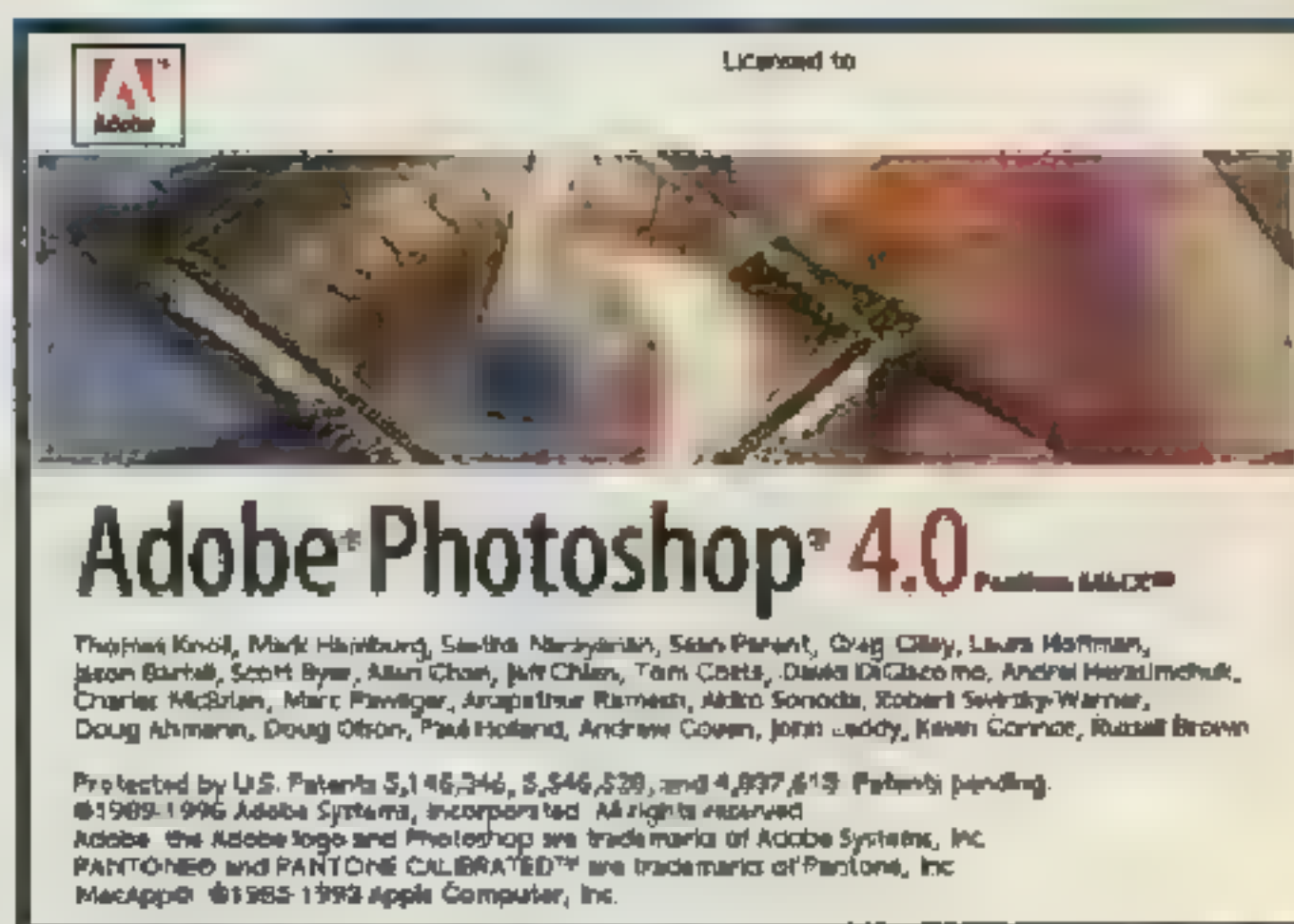
TIGERSHARK – strzelanina 3D. W przypadku tej gry posiadanie procesora MMX daje grafikę

w trybie hi-color na miejsce zwykłych 256 kolorów. Rezultat – bardziej kolorowo.

ERASER: TURNABOUT – interaktywny film. Gra odtwarza filmy video przez zoptymalizowane dla MMX procedury Intel Indeo. Rezultat – lepsza jakość i prędkość filmów, dithering.

POD – futurystyczny wyścig. Posiadanie procesora MMX daje większą szybkość wyświetlania grafiki w 16-bitach oraz dźwięk w Dolby Surround 44.1 KHz. Rezultat – POD rozwija skrzydła.

ULTIMATE HUMAN BODY – atlas wnętrza ciała. Kod MMX daje grafikę w 32 tysiącach kolorów, lepsze odtwarzanie plików video i 25 klatek animacji na sekundę.



o 200%! Najlepszy pokaz możliwości procesora.

Konkluzja

Procesory są już w sklepach, aplikacji przybywa z każdym dniem. Czekać czy kupować? Na to pytanie być może odpowie kilka słów wygłoszonych przez ludzi z firmy Intel. Nie widzą oni potrzeby rozwijać mocy procesora pod kątem generowania grafiki 3D – za rok,

dwa lata procesor zostanie całkowicie odciążony przez montowane serijnie akceleratory 3D. Mój wniosek? MMX później, najpierw solidny akcelerator!

Marcin K. Górecki



SPACE STATION SIMULATOR – gra napisana właściwie specjalnie pod procesor MMX. Nowe instrukcje dają 16-bitową, płynną grafikę w wysokiej rozdzielczości i więcej tekstur.

PHOTOSHOP 4.0 – profesjonalny program do obróbki grafiki bitowej. Podczas nakładania filtrów obserwujemy wzrost prędkości nawet

Dostarczył: ACTION
Warszawa, ul. Ciołka 35 paw.4,
tel. 36 23 13 / tel. 0602 230906

Teraz wiem, że było warto ...



... kupić komputer Action.

Komputer Action jest idealnym rozwiązaniem do celów domowych i biurowych. Jest niezawodny - ma w sobie elementy najlepszych producentów. Komputery tej klasy innych producentów są droższe i nie zawsze tak niezawodne.



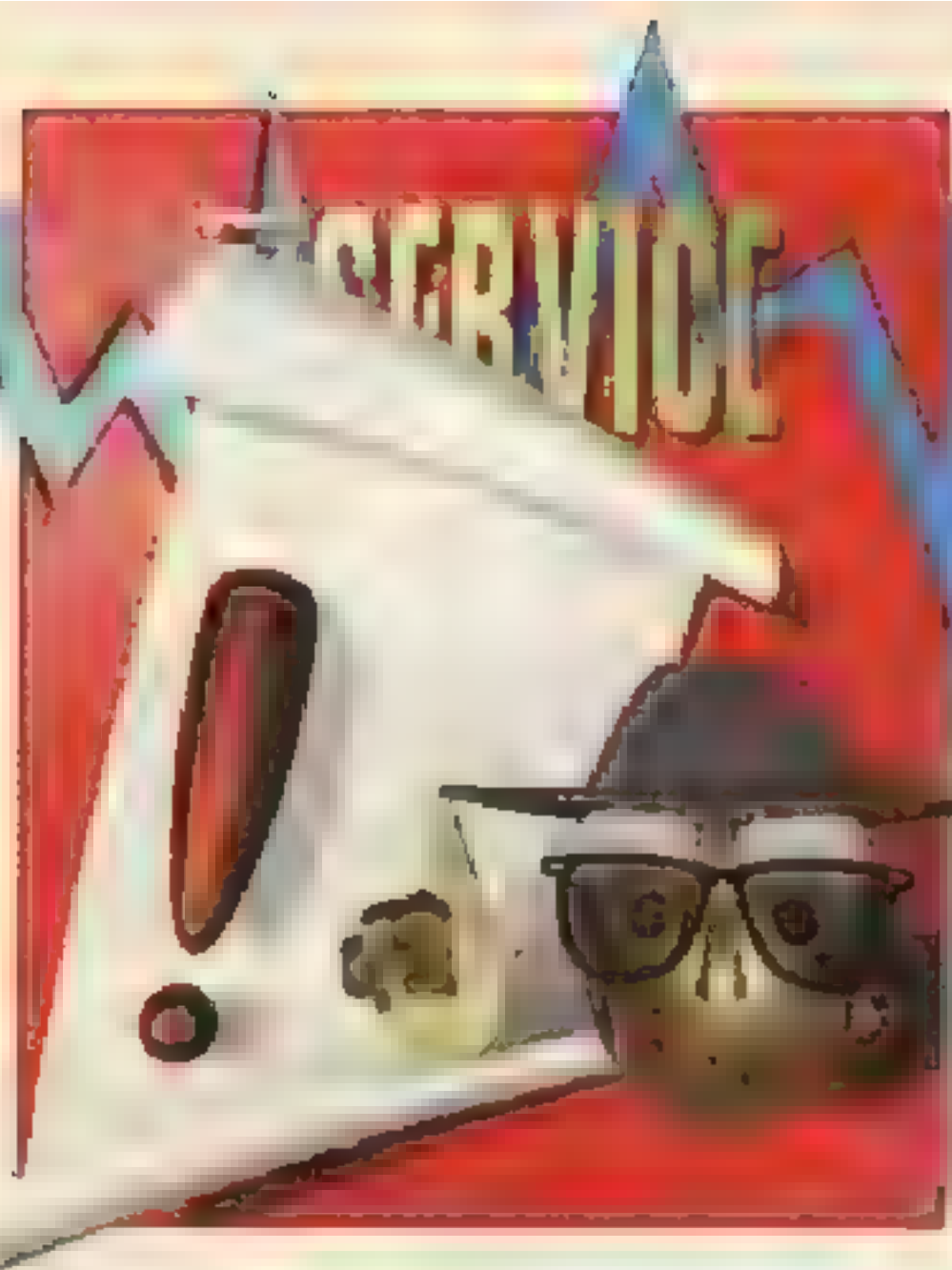
- Procesor Intel pentium 120 Mhz
- Płyta główna SOYO VX 512 Cache
- 16 MB EDO • HDD 1.2 GB
- VGA S3 TRIO 64 V+ DIAMOND
- CD-ROM TOSHIBA 12 x SPEED



2899,- PLN + VAT

+ SOUND BLASTER 32 GRATIS!

ul. Ciołka 35 pawilon 4, W-wa
tel. 36 23 13, 0 602 230906
www.action.com.pl



Człowiek w ciemnym płaszczu wszedł do pokoju. Wyjął miniaturowy komputer, następnie podłączył do niego aparat fotograficzny. Cyfrowe obrazy, zarejestrowanego przed chwilą zdarzenia momentalnie spłynęły na twardy dysk. Jeszcze tylko telefon komórkowy i dzięki satelitarnym połączeniom zdjęcia trafiają do wszystkich gazet. Jutro cały świat dowie się, co wydarzyło się w pokoju obok.

Brzmi to jak fragment opowiadania science-fiction, lecz w dzisiejszych czasach jest już faktem. W Japonii, gdzie telekomunikacja rozwinęła się do granic możliwości, takie metody wymiany informacji działają już od wielu lat. Do naszego kraju wszelkie nowinki techniczne trafiają ze znacznym opóźnieniem. Miniaturowe komputery, tj. wszelkiego rodzaju laptopy, organizery itp. rozpowszechniły się nawet w Polsce. Powoli zdobywają popularność telefony komórkowe, które stają się bardzo wygodnym urządzeniem nie tylko do pracy, ale i w codziennym życiu. W obecnych czasach komputery sta-

lub 120 zdjęć (!) w rozdzielczości 512 x 384. Zapisane w pamięci aparatu zdjęcia możemy przegrać na twardy dysk w popularnym formacie JPG, uprzednio podłączając Olympus do komputera przez złącze szeregowo, i ewentualnie poddać dalszej obróbce. Umieszczony z tyłu wyświetlacz LCD umożliwia przeglądanie wykonanych fotografii i kasowanie tych, które się nam nie podobają. Można go również używać w trakcie robienia zdjęć zamiast tradycyjnego wizjera. Jednak wyświetlacz i lampa szybko rozładują baterie, więc jeżeli chcemy na jednym komplecie baterii (4 paluszki) wy-

urządzenia jak i dołączonego oprogramowania jest dziecinnie prosta.

Najważniejszą zaletą cyfrowych aparatów jest możliwość szybkiego wykorzystania fotografii bez długiego i kosztownego okresu wywoływania, a następnie skanowania. Najlepszym tego przykładem jest nasza relacja z Infosystemu, zamieszczona już w majowym numerze SECRET SERVICE, dzięki cudownym możliwościom aparatu. A jakie są korzyści miałby z Olympus domowy użytkownik? Na pewno może pstrykać zdjęcia do woli, bez konieczności wydawania pieniędzy na filmy i ich wywołanie oraz bez obawy, że obej-

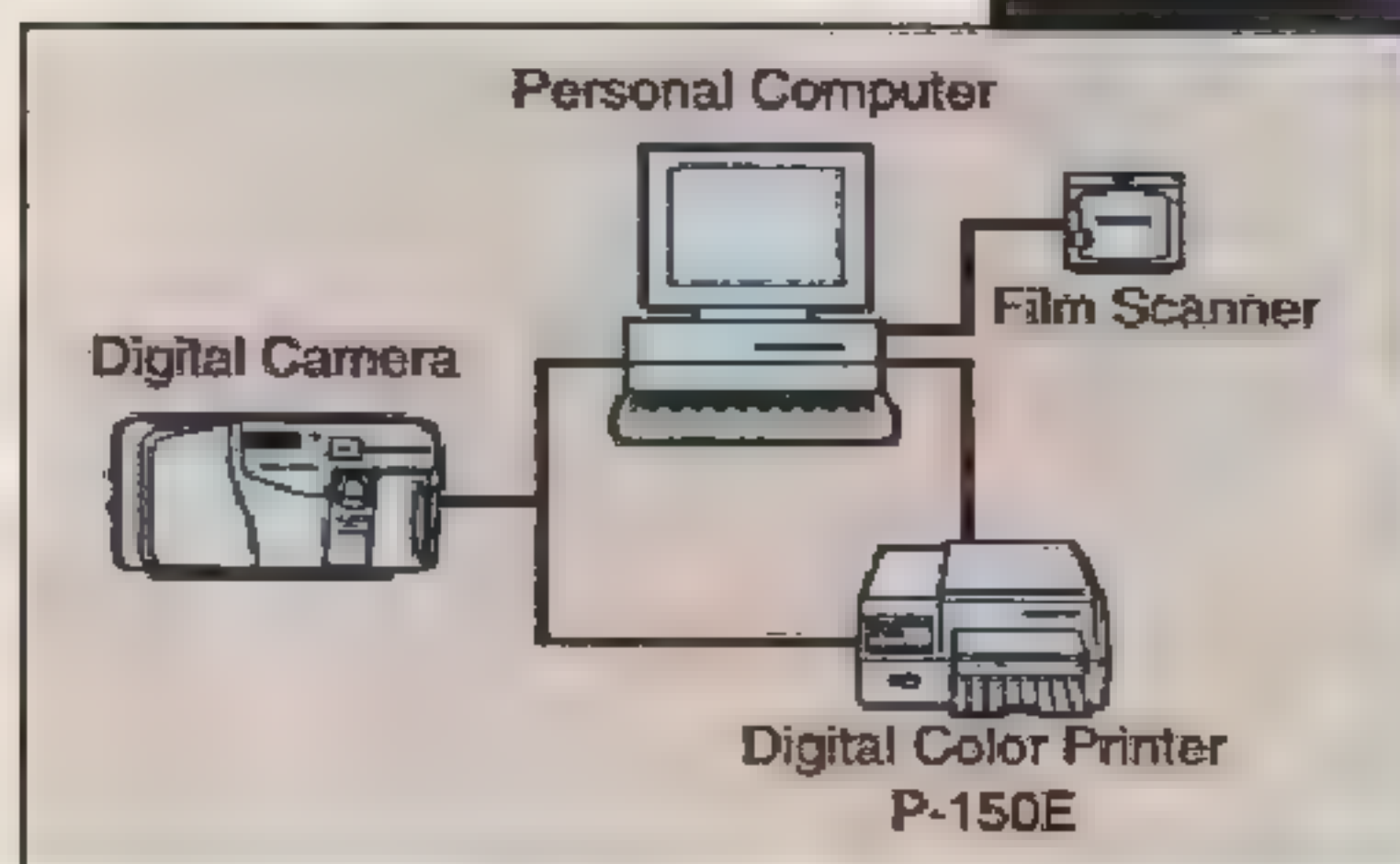
Cyfrowe obrazy

ją się niezbędne, a wszystkie urządzenia przejmują technologię cyfrową, która umożliwia współpracę z komputerem, a przez to szybszą i łatwiejszą wymianę informacji.

Przyszła kolej na aparaty fotograficzne. Do przetestowania otrzymaliśmy najnowsze dzieło Olympus w dziedzinie domowych, cyfrowych aparatów fotograficznych. Z zewnątrz Olympus nie różni się bardzo od zwykłych, znanych nam aparatów. Uwagę zwraca jedynie ciekłokrystaliczny wyświetlacz na tylnej ścianie urządzenia. Nigdzie nie ma klapy, pod którą moglibyśmy wsadzić film, bowiem aparat wyposażony jest w pamięć (podobną do twardego dysku), do której zostają zapisane zdjęcia. Sercem Olympus jest niewielki układ CCD (charged-co-

pełnić całą pamięć, musimy korzystać z elektronicznego podglądu ograniczyć do niezbędnego minimum. Na szczęście nie tracimy zdjęć, kiedy zużyją się baterie. Zawartość pamięci jest podtrzymywana

rzy je jakiś niepowołany człowiek w zakładzie fotograficznym. Niestety, jeżeli chcemy używać aparatu na dłuższych wyjazdach, trzeba ze sobą zabrać laptopa, chyba że zadowolili nas dostępną pojemność 6 MB.



upled device), wykorzystywany do odczytywania obrazu, między innymi w popularnych kamerach video i skanerach. Układ ten pełni rolę filmu, który zamienia rzutowany obraz (forma analogowa) na piksele (forma cyfrowa).

Testowany przez nas model jest najbardziej rozbudowanym z serii CAMEDIA. Wyposażony w 6 MB wewnętrznej pamięci pozwala jednorazowo na wykonanie 30 wysokiej jakości zdjęć w true color (16 mln kolorów) i rozdzielczości 1024 x 768

fotograficznych. W przypadku wersji cyfrowych, producenci nie spuścili z tonu. C-800L jest jedną z najlepszych na rynku propozycji w tej dziedzinie. Charakteryzuje się wysoką jakością wykonanych zdjęć. Dzięki autofocusowi i dobrej współpracy automatycznego światłomierza z lampą błyskową, fotografie zawsze są dobrze wyostrome i doświetlone. Dostępna jest opcja samowyzwalacza, bardzo przydatna kiedy jesteśmy sami i chcemy mieć zdjęcie, a nikogo nie ma w pobliżu. Obsługa

przez dodatkową baterię.

Firma Olympus znana jest na świecie z produkcji wysokiej jakości aparatów

Niestety, cena Olympus C-800L jest wysoka. Na rynku dostępnych jest wiele tańszych modeli innych firm, ale o słabszych możliwościach. Na Infosystemie swoje cyfrowe aparaty proponowały Casio i Agfa, który wystawiały modele w cenie ok. 1,5 tys. zł, pozwalające wykonać jednorazowo 30 zdjęć w rozdzielczości 640 x 480.

Łukasz Bura

Dostarczył: ACTION
Warszawa, ul. Ciotka 35 paw.4,
tel. 36 23 13 / tel. 0602 230906
www.action.com.pl

Cena (z VAT): 4700,-

W skład zestawu wchodzi: aparat, kabel do portu szeregowego, oprogramowanie na CD dla PC i Macintosh, instrukcja.

matrox

MYSTIQUE

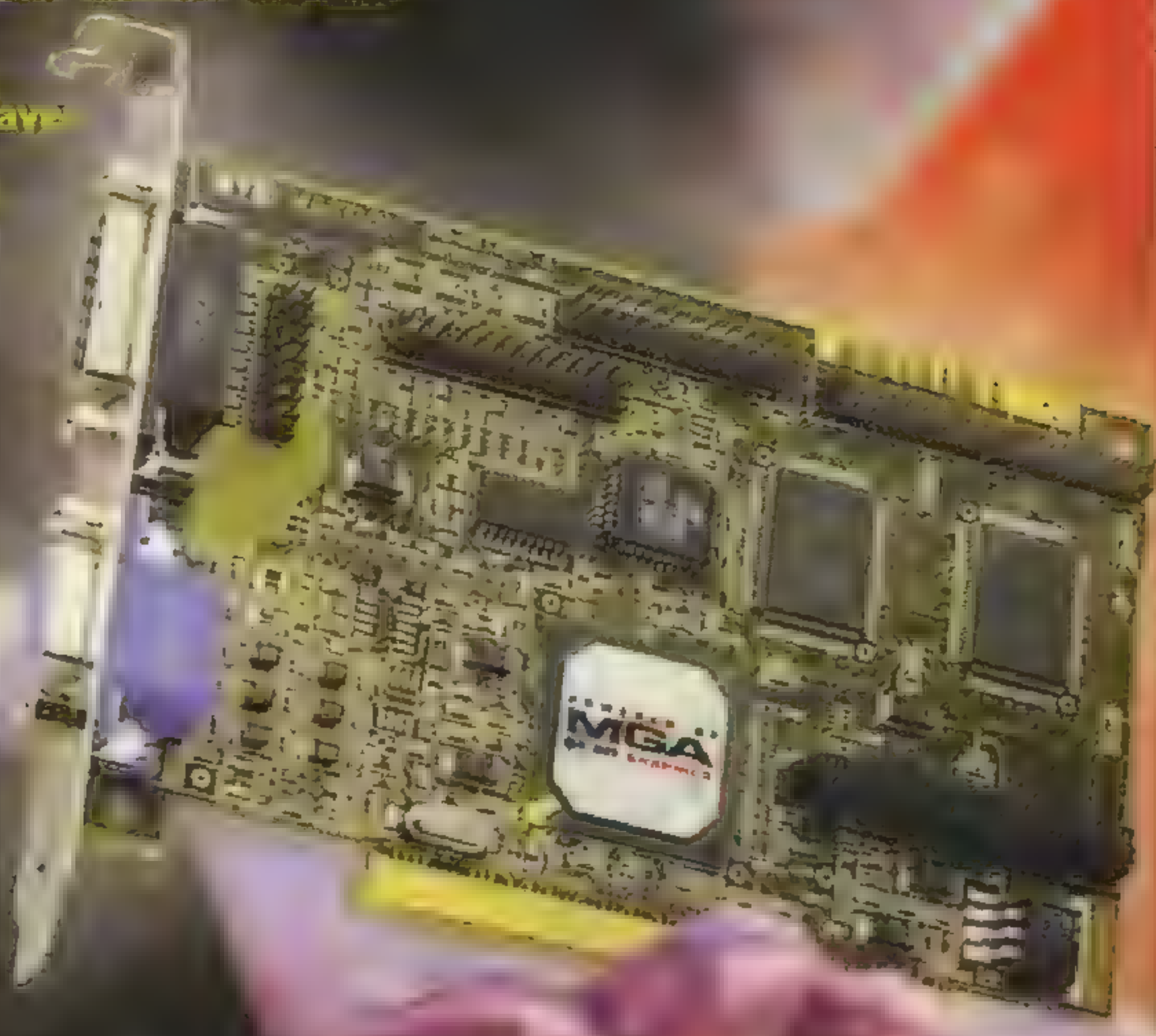
Magia staje się rzeczywistością!

- Nowy, rewelacyjny akcelerator grafiki trójwymiarowej
- W zestawie trzy tytuły gier 3D: Mech Warrior, Monster Trucks, Scorched Earth
- oprogramowanie do dekompresji plików MPEG: Comcore MPEG Player

Podstawowe cechy karty Mystique

- 64-bitowy akcelerator graficzny standardu PCI
- ultraszybki w operacjach 3D
- 25 milionów prostokątów na sekundę
- texture mapping
- texture transparency
- sprzętowy akcelerator cieniowania Gouraud
- podwójne buforowanie i buforowanie Z
- spełnia standard 3D AP
- ultraszybkie 32-bitowe adresy VGA dla szybkości w DOS
- sterownik zoptymalizowany dla Windows 95 i Win 3.11
- rozdzielczość 1280x1024 w 256 i 65K i 16,7 M kolorów
- 170 MHz RAMDAC dla uniknięcia migotania ekranu
- procesor graficzny MGA-1064SG
- 2 lub 4 MB pamięci SGRAM
- pełnoekranowe odtwarzanie MPEG AV
- rozpoznaje ponad 175 monitorów
- hardware'owy zoom i pan
- automatyczne centrowanie menu
- Plug and Play
- rozszerzalna o moduły hardware'owe dekompresji MPEG, video capture and playback oraz tunera TV

ZDOBYWCA!
Złotego Medalu MTP
INFOSYSTEM '97



ZWYCIĘZCA!
testu kart graficznych 3D
magazynu CHIP w maju

Wydajność	Bardzo dobra
Ergonomia	Bardzo dobra
Wyposażenie	Bardzo dobre
Możliwości	Bardzo dobre
Cena	Przystępna
Możliwości/Ceny	Bardzo dobre



TORNADO

A U T O R Y Z O W A N Y D Y S T R Y B U T O R

<http://www.tornado.com.pl>

e-mail: tornado@tornado.com.pl

CENTRALA WARSZAWA:
ODDZIAŁ BYDGOSZCZ:
ODDZIAŁ GDAŃSK:
ODDZIAŁ KATOWICE:
ODDZIAŁ KRAKÓW:
ODDZIAŁ ŁÓDŹ:
ODDZIAŁ POZNAŃ:
ODDZIAŁ SZCZECIN:
ODDZIAŁ WROCŁAW:

ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, tel./fax (22) 651-24-01, 41-00-56, 40-21-71
ul. Emilii Plater 15, 85-664 Bydgoszcz, tel./fax (52) 400-800
ul. Jana Uphagena 27, 80-237 Gdańsk-Wrzeszcz, tel./fax (58) 41-44-79, 41-62-91
ul. Grabowa 3, 40-097 Katowice, tel./fax (32) 58-44-46, 58-62-59
ul. Królowej Jadwigi 33, 30-209 Kraków, tel./fax (12) 67-36-80, 67-16-56
ul. Stefanowskiego 24, 90-537 Łódź, tel./fax (42) 36-78-82, tel. 36-20-14, 36-20-73
ul. Latawcowa 17, 60-407 Poznań, tel./fax (61) 47-72-93
ul. Babińskiego 31, 71-051 Szczecin, tel./fax (91) 83-43-68
Plac Strzegomski 5/7, 53-681 Wrocław, tel./fax (71) 55-70-42



przedszkolaków i cieciów, którym wydaje się, że są lepsi od Mistrza Kierownicy!

W „Fajczących się kołach” zauroczyła mnie olbrzymia dynamika - każdego wyścigu, wynikająca z bardzo szybkiej i płynnej animacji. Spore tempo jazdy w wyścigach wywołuje u gracza nad-

produktywność adrenaliny, która jest jednym z najfantastyczniejszych ludzkich hormonów. Bez niego nie ekscytowałbym się tak pojedynkami pięściarskimi szeryfa Andrzeja Gołoty oraz nie pocił się, jak dziki reks, grając w tę grę.

Wycigi ostatnio dość często goszczą na Amidze. O ile ich jakość w rodzimym wykonaniu pozostawia wiele do życzenia, o tyle na Zachodzie autorzy prześcigają się w niekonwencjonalnych pomysłach i rozwiązaniach. Pierwszą taką pozycją była VIRTUAL KARTING wyprodukowana pod czujnym okiem uzdolnionego makaroniarza. Ten gość jako pierwszy zerwał na Amidze ze standardem 2D na korzyść trójwymiarowych, bogatszych treściowo produkcji. Wreszcie samochody stały się bardziej przyjazne, zaczęły się zachowywać naturalnie, a przede wszystkim przestały się poruszać tylko po płaszczyźnie!

W WHEELS of FIRE autorzy poszli jeszcze dalej. Zastosowali nowatorskie rozwiązania w dziedzinie oprawy graficznej - przede wszystkim stworzyli bardzo miódny produkt. „Fajczące się koła” przeznaczona jest dla jednego gracza, który może się ścigać na dwa sposoby. Pierwszym jest klasyczny tryb praktyki, w którym można zapoznać się

ze wszystkimi dostępnymi w grze torami, zaś drugim - tryb mistrzowski. Rozgrywki

mistrzowskie charakteryzują się bardzo ciekawą konstrukcją. Polega ona na systemie pucharowym w pojedynczych wyścigach. W praktyce wygląda to tak, że możesz wziąć udział w trzech biegach na jednej trasie. Zaczynasz od eliminacji, w których uczestniczy 16 wozów, po 4 w jednym wyścigu. Twoim celem jest zajęcie w biegu eliminacyjnym jednego z dwóch pierwszych miejsc. Gdy to osiągniesz, kwalifikujesz się automatycznie do półfinału składającego się z dwóch czterosamochodowych ekip. Oczywiście zajęcie jednego z czołowych miejsc gwarantuje awans do półfinału. Po tej batalii przychodzi czas na wielki finał. Zwycięzca awansuje do wyższej ligi, która odbywa się na innym, zdecydowanie trud-

wpisu kierowcy do księgi rekordzistów oraz punkty. O zwycięstwie w klasyfikacji generalnej decyduje suma zdobytych punktów na końcu sezonu. Po ukończeniu danej ligi istnieje możliwość zachowania stanu gry. Gra nie byłaby tak ekscytująca, gdyby nie zużywające się w wyniku szaleńczych wyścigów maszyny. Mam na myśli koła, silnik, amortyzatory i pancerz. Jak wam doskonale wiadomo, w wyniku zderzeń, zarzynania silnika oraz jeżdżenia po poboczu, wyeksploatowaniu ulegają poszczególne partie samochodu - zupełnie jak w rzeczywistości. Aby nie spotkać się z przykrą niespodzianką, spowodowaną kiepskim stanem wozu, musisz za zarobione pieniądze kupować nowe części, których wytrzymałość i jakość jest wprost proporcjonalna do wydanej gotówki. Przez własną głupotę nie jeden raz byłem zmuszony przerwać wyścig w momencie, gdy akurat przewodziłem stawce.

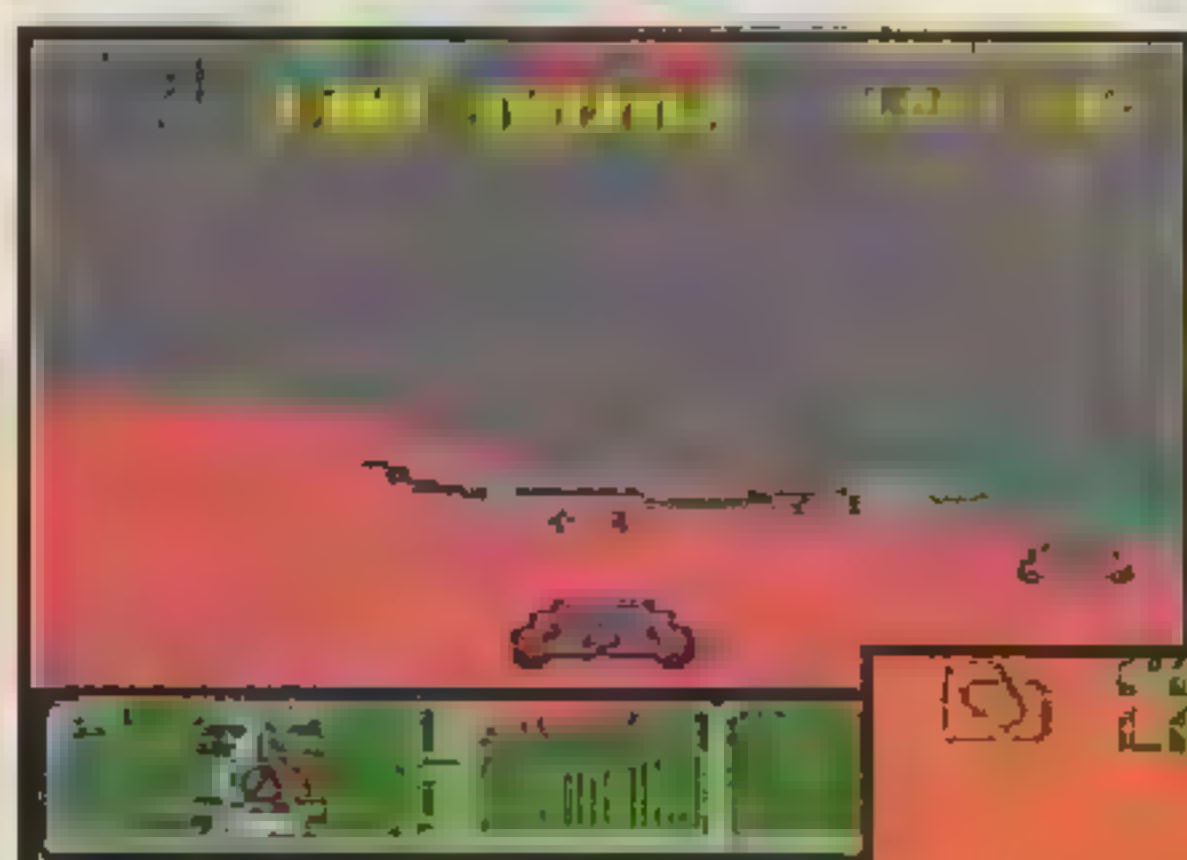
Wchodzenie w ostre zakręty na pełnym gazie, wyskoki na pagórkach, nierówna nawierzchnia, po której ześlizguje się bokiem maszyna muszą się podobać!

Na uwagę zasługuje również konstrukcja torów, pokręconych jak faworki w Tłusty Czwartek. Większość jest nieziemsko kręta, usytuowana pomiędzy pagórkami lub wręcz je przecina. Jednak najbardziej podobają mi się zróżnicowane warunki atmosferyczne. W letniej scenarii pełno jest żywych i różnorodnych barw, zaś w zimie powierzchnia pokryta jest mleczyńskim, niczym nie skażonym śniegiem. Po wjechaniu w strefę silnie skażoną cywilizacją, następuje spore ograniczenie widoczności przez smog.

Grafika w WHEELS of FIRE w całości składa się z tekstur liczonych przez procesor w czasie rzeczywistym. To dzięki nim tory są tak pokręcone, a ich powierzchnie nie są płaskie. Również dzięki nim maszyny zachowują się tak naturalnie, w niczym nie skrepowany sposób. Ograniczeniem w tym przypadku jest słaby procesor montowany w Amigach i znikoma ilość pamięci bazowej. Bez 4 MB dodatkowej pamięci Fast nie ma co marzyć o płynnym działaniu programu. Przez te ograniczenia zupełnie pominięto generowanie tła, które za każdym razem jest jednokolorową plamą. Uwagę przykuwa bardzo dobra muzyka przygrywająca w czasie każdego wyścigu oraz zestaw fantastycznych sampli, rozgrzewających gracza do boju. Okrzyki komentatora robią wrażenie, zwłaszcza, że pojawiają się w najlepszych momentach. Tylko grać i gumę rwać!!!

Wicik

WHEELS ON FIRE



Och, Panie, co to była za mgła, zupełnie jak żywa...



niejszym torze. Jako element podsycający rywalizację zastosowano premie pieniężne za najszybsze pokonanie toru. Jako uatrakcyjnienie zmagania wprowadzono też opcję

Dlatego radzę zawsze pamiętać o wymienianiu części samochodu. WHEELS of FIRE nie jest łatwa ani nie jest zbyt trudna. Po prostu ktoś pomyślał i idealnie wyważył poziom trudności, który zwiększa się wraz z twoimi umiejętnościami. Gdybyś jednak znudził się niskim stopniem komplikacji, nic nie stoi na przeszkodzie, aby pościgać się na poziomie Hard. Tutaj nie ma miejsca dla

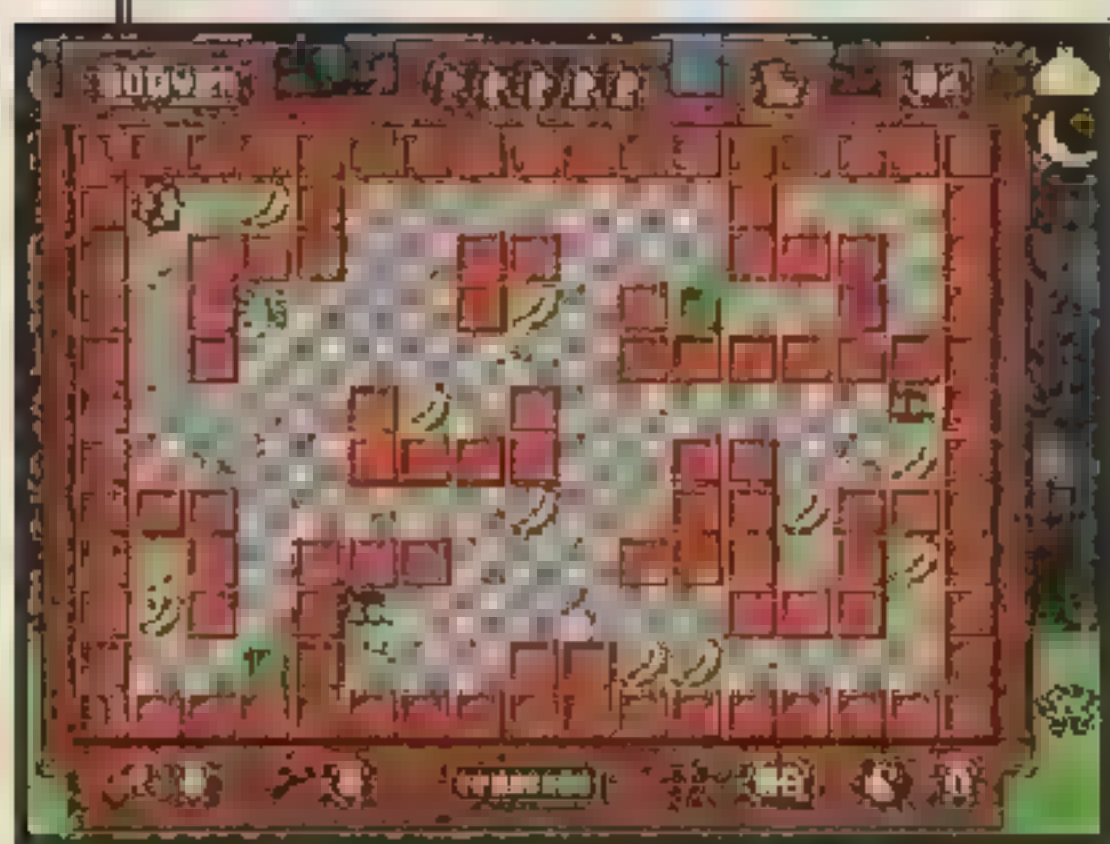
Prolixity

AMIGA 1200, 5 DYSKIETKI

DYSTRYBUTOR - NIEZNAJY

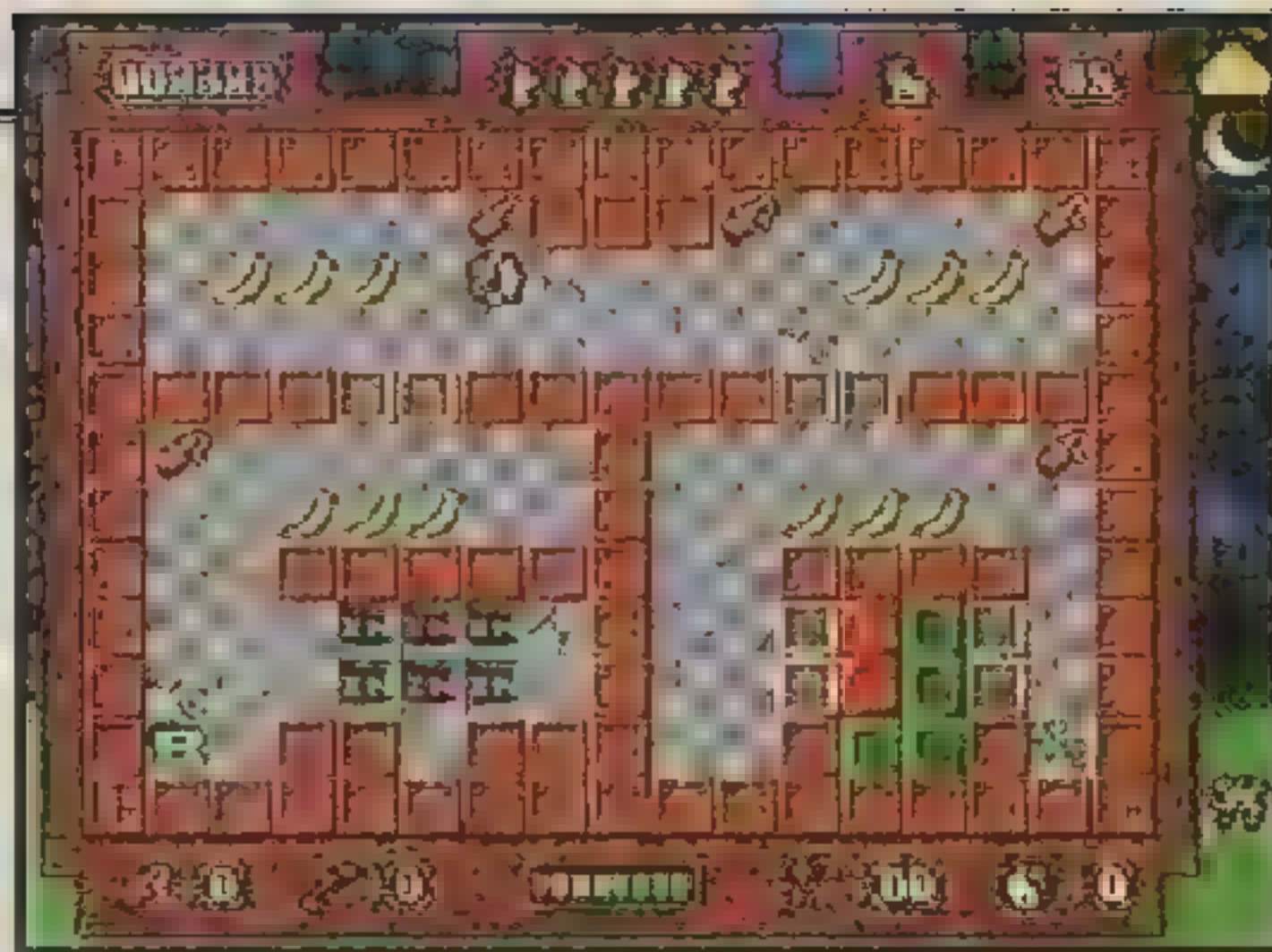
CENA: -99

OCENA: 6/10



plansz. Gra uruchamia zawartość mózgozaczki w dwóch trybach – random oraz normal. Tryb normal polega na pokonywaniu plansz w kolejności wyznaczonej przez komputer, a co za tym idzie przy stopniowo wzrastającym poziomie trudności. W trybie random komputer losowo wybiera plansze o zróżnicowanym poziomie trudności bez możliwości ingerencji ze strony gracza. Pokonywanie poziomów pole-

dach ciągnięcia lub pchania. Jest to o tyle istotne, że większość tego typu gier umożliwia tylko przepychanie poszczególnych elementów na sąsiednie pola. W przypadku, gdy taki element znajdzie się w narożni-



Firma APPLAUD SOFTWARE zadebiutowała na rynku Amigowym udaną strategią DNA. Podobał mi się jej pomysł, mimo że oparty był na elementach zapożyczonych z innych gier. Ich najnowsza propozycja odbiega zdecydowanie od klimatu DNA, ale dalej wymusza na graczach ostre główkowanie i szybkie podejmowanie decyzji, bowiem jest to gra logiczna. Amigowcy nigdy nie mogli narzekać na brak tego typu tytułów, dlatego pojawienie się BLOCKHEAD nie spowoduje zbyt wielkiego poruszenia, ale z pewnością zadowoli liczną grupę lubiących główkować.

BLOCKHEAD przeznaczona jest dla jednego gracza wyposażonego w czarne zastępy szarych komórek i joystick. Jak większość gier logicznych, tak i BLOCKHEAD składa się z dziesiątek poziomów, które wyświetlane są w postaci statycznych

BLOCKHEAD

ga na przesuwaniu kudłatym stworzkiem czerwonych i zielonych kwadratów w odpowiednie miejsca. Trudność operacji objawia się licznymi przeszkodami, które trzeba ominąć oraz ograniczonym czasem. W miarę pokonywania poziomów przybywa przeszkód i trudniej przesunąć kolorowe kwadraty. Zdarza się, że po wejściu na ogniste pole stworek traci energię a w konsekwencji tego – życie. Przesuwanie klocków możliwe jest tylko w pionie i w poziomie na zasa-

ku planszy, nie można już nic z nim zrobić. W BLOCKHEAD z tym się nie spotkasz; co nie oznacza, że jest to łatwa gra. Po prostu trudność wynika z konstrukcji plansz, które są zawiłe i sprytnie wykonane. Pewne rodzaje przeszkód można wysadzić przy pomocy porożrzucanych na danej planszy bomb. Należy jednak uważać, aby zbyt pochopnie nie zużyć ograniczonej ilości ładunków wybuchowych.

Dla żółtodziobów przewidziano króciutką i prostą lekcję instruktażo-

wą, w której komputer uczy, jak grać. Jest to ciekawe i twórcze rozwiązanie, chociaż na dłuższą metę zupełnie nieprzydatne.

Jak na jednodyskową produkcję, grafika jest ok. chociaż daleko jej do uroku i perfekcji MINSKIES. Podobnie na średnim poziomie prezentują się efekty dźwiękowe włącznie z muzyką.

Walory gry w postaci miodności, sensowności zagadek i poziomu trudności są w porządku. Z przyjemnością grałem sobie w BLOCKHEAD, aczkolwiek do wypieków na twarzy było mi daleko. Jeśli chcesz dobrej pozycji, która zmusi cię do logicznego myślenia, BLOCKHEAD spełni twoje oczekiwania.

Wicik

Applaud Software

AMIGA 500/1200, 1 Dyskiety

DYSTRYBUTOR – NIEZNANY

CENA: --p

OCENA: 5/10



Praktyka polega na przeciwczeniu i poznaniu tajników gry w bardzo prosty sposób – dziadek wyznacza zadanie,

W każdym razie nie musisz się martwić, że zaczniesz bez broni. Po tych czynnościach wszyscy przenosicie się do lo-

KARGON

a ty je realizujesz. W trybie walki, który jest zasadniczą częścią rozgrywki, będziesz musiał zmierzyć się z przeciwnikami. W jednej potyczce może brać udział do czterech komputerowych lub żywych rywali. Gdy grają cztery osoby, ekran dzieli się na tyleż równych części. Na planszy robi się ciasno – na każdym rogu spotykasz wroga. Gdy brakuje ludzi, zawsze na to miejsce możesz wcisnąć komputer, a gdy chcesz zmierzyć się jedynie z kumplem, labirynty stoją dla was otworem.

Zabawę zaczynasz od wyboru postaci, które powtarzają się w każdej roli-playing. Następnie wybierasz liczbę tur, stopień trudności i maksimum 10 czarów. Część czarów ma charakter ofensywny, inne służą do pomocy lub przeszkadzają przeciwnikowi.

chów, aby na siebie polować. Zwycięza ten, który jako jedyny pozostanie żywy. Aby robota nie była zbyt łatwa, labirynty trzeszczą w szwach od ukrytych potworów, które tylko czekają, aby cię złutować. W celu lepszej orientacji w terenie będziesz miał do dyspozycji samogenerującą się mapę.

KARGON nie jest czystego gatunku role-playing. Bardziej przypomina strze-

laninę first person perspective. Przemasza za tym brak statystyk opisujących postać, pominięcie rozwoju akcji i wielu innych cech RPG. Jeśli chodzi o koncepcję takiego rozwiązania, wydaje mi się ona nieco chybiona, bo gra nie ma w sobie ani zbyt wiele ze strzelaniny, ani z role-playing. Uganianie się za wrogiem w lochach wcale nie jest podniecającym zajęciem. Od takich uciech jest QUAKE. Kolejną wadą jest dzielenie ekranu na równe kwadraty, bez względu na liczbę graczy. Wydało mi się, że lepiej jest grać w ten sposób przez kabelek, aby konkurent nie mógł zaglądać przez ramię.

Szata graficzna jest przeciętna. Przypomina mi RPG sprzed 7 lat, gdy na Amidze królował EYE OF THE BEHOLDER. Równie przeciętna jest oprawa dźwiękowa. Według mnie autorzy nie wysilili się zbyt mocno, bo nie ma takiej potrzeby rynkowej. Konkurencja dawno zajęła się oprogramowaniem innych platform i nowe gry na Amigę przestały się praktycznie pojawiać.

Wicik

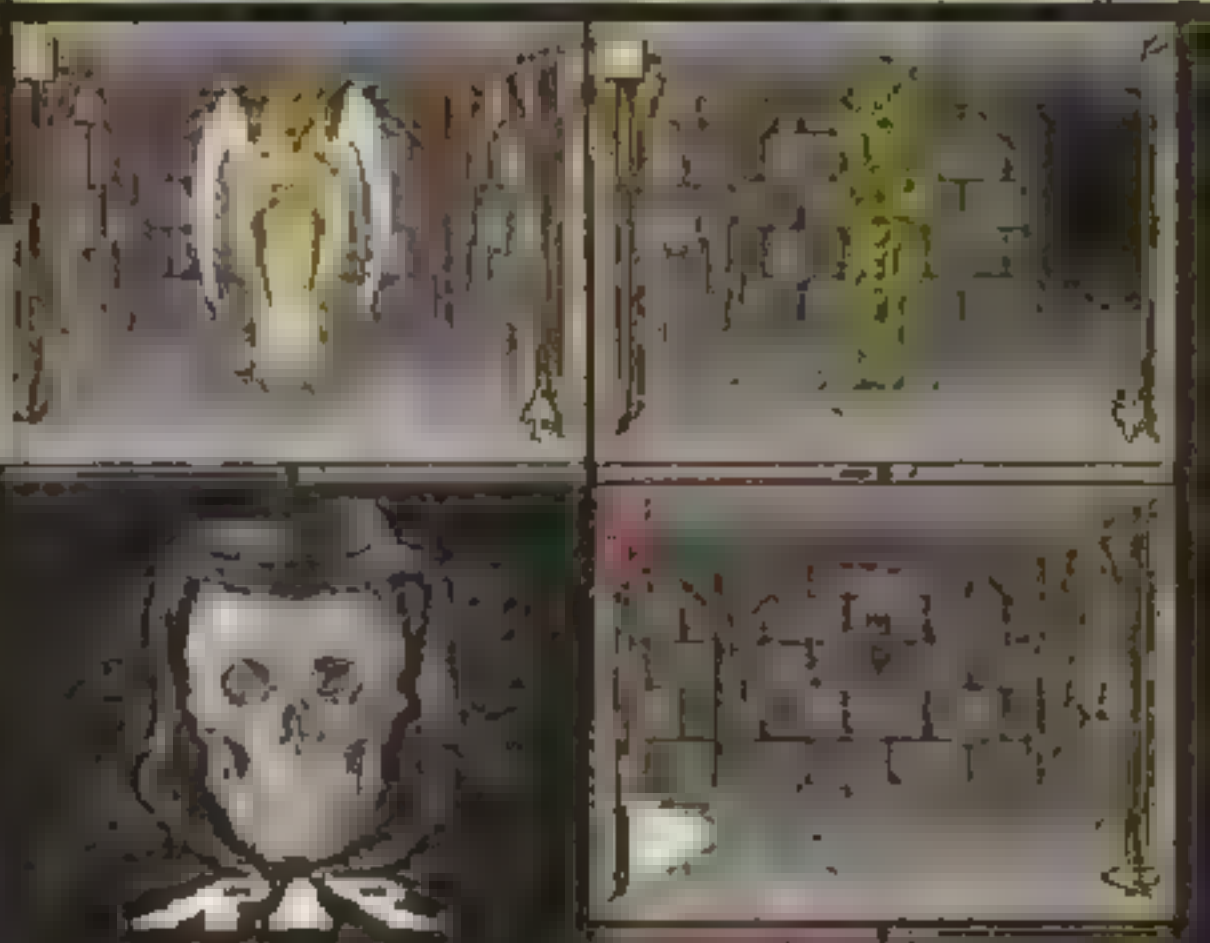
Apctcp

AMIGA 1200, 2 Dyskiety

DYSTRYBUTOR – NIEZNANY

CENA: --p

OCENA: 4/10



Gry role-playing wymagają od gracza skupienia, rozważań i doskonałego zmysłu orientacji w terenie. W dobre tytuły można grać nawet miesiącami bez oznak zmęczenia. Takie jest oczywiście zdanie zawodowca. Ale co mają zrobić gracze, którzy nie potrafią rozkoszować się tego typu rozrywką? Wystarczy zagrać w niemiecką produkcję KARGON, którą z grą role-playing łączy sposób realizacji i częściowo klimat, zaś zasady zapożyczono z zupełnie innego gatunku. W KARGON nie grasz sam ze sobą, nie masz ściśle sprecyzowanego zadania, nie dowodzisz grupą składającą się z krasnoludów, wilkołaków i wojowników. Zasady i sens gry zostały wywrócone do góry nogami.

Na początku zabawy są do wyboru dwa tryby grania – praktyka i walka.



Polacy powoli przestają produkować i wydawać nowe gry na Amigę. Świadczą o tym statystyki i pogarszająca się rentowność sprzedaży nowości. Nawet rzeszowski potentat L.K.AVALON przycichł po serii dość miernych produkcji. Najlepszym potwierdzeniem tego stanu rzeczy jest fakt wydania najnowszej gry autorstwa EAGLE SOFTWARE przez MARKSOFT. Dla przypomnienia podam, że wszystkie produkty firmowane przez ES wydawał

MIKI

Miał pecha, ponieważ jedyne drzwi prowadzące do wyjścia zatrzęsły się za nim na amen. Pożostało mu tylko iść przed siebie i szukać wyjścia... Zgodzicie się ze mną, że bardziej dennej i ciutnej legendy nikt nie mógł wymyślić! Mało tego – napisano ją tak kiepską polszczyzną, że aż boli głowa!

Na szczęście sama gra jest o niebo lepsza od legendy, instrukcji i okładki, które zniechęcają klienta przed ewentualnym zakupem gry już na samym początku!

wpakowaniu delikwentowi ołowianej kulki prosto w paszczę, zaś drugi na naskoczeniu mu na czerep. W obydwu przypadkach potrzebujesz amunicji lub specjalnych butów. Ilość amunicji maleje po wystrzeleniu, co jest oczywiste, a buty zabezpieczają Twoje nogi tylko przez kil-

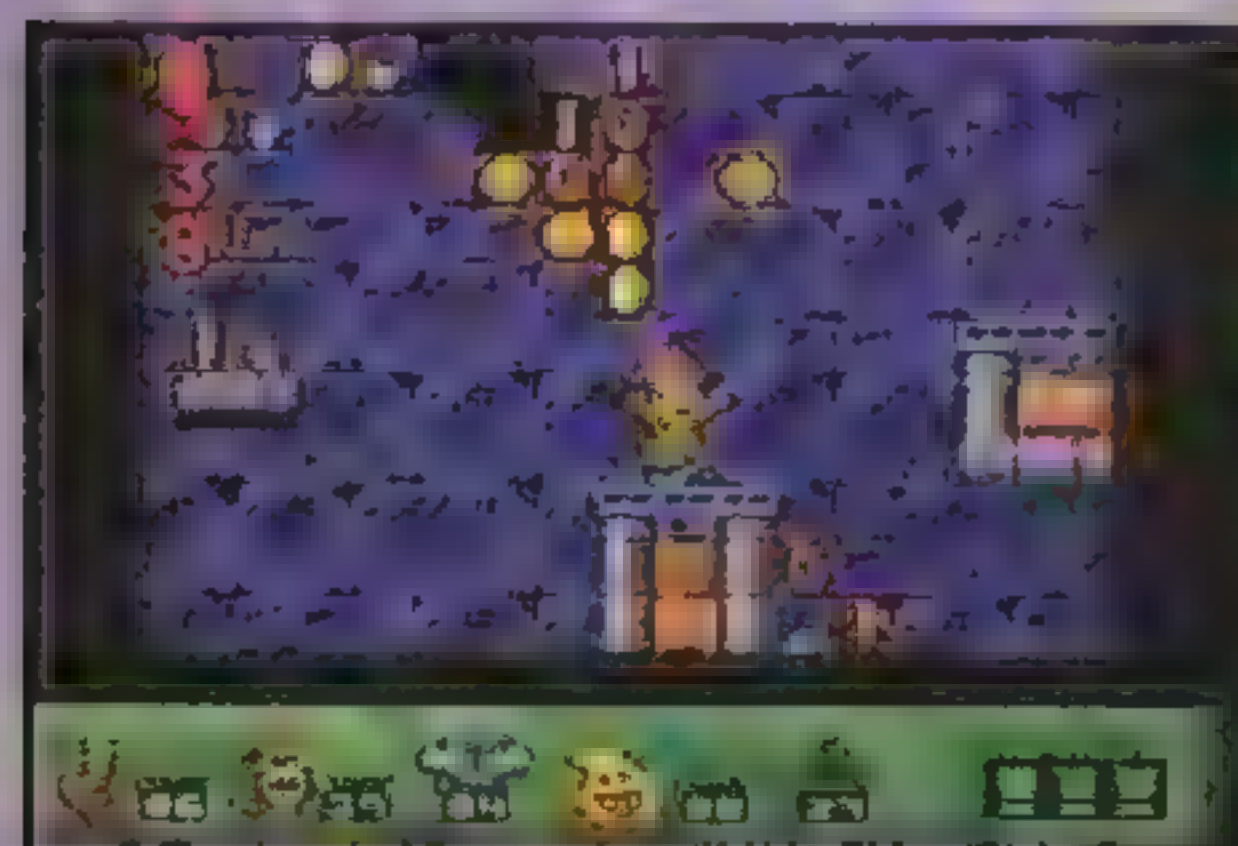
kanaście sekund (do czasu, aż znajdziesz nowe, betonowe).

W MIKIM wskazane jest zbierać jak najwięcej, ponieważ wszystko się przydaje. Bardzo ważne jest również liczenie się z każdą sekundą upływającego czasu. Nie możesz zbyt długo się zastanawiać, kombinować i dłużyć w nosie, bo momentalnie zakończysz grę. Zwracam na to uwagę z prostego powodu. Do dyspozycji masz zaledwie jedno życie!

Na koniec recenzji pozostawiam bardzo ciekawe spostrzeżenie wynikające z kilkuletnich obserwacji polskich, amigowych platformówek. Otóż MIKI oparty został w olbrzymim stopniu na rozwiązaniach i kodzie z FOREST DUMP. Tak się naturalnie robi na całym świecie, lecz nie w przypadku plat-

Potrzeba napisania tekstu, opracowania dokumentu, wykonania dużego i ładnego wydruku jest nie mniej ważna od potrzeby grania. Wielu użytkowników Amigi ma dylemat, jak go rozwiązać; z jakiego programu skorzystać? Wychodząc naprzeciw waszym potrzebom, zachęcam do lektury poświęconej najlepszemu, w pełni polskiemu edytorowi tekstu Pisarz.

Program Pisarz służy do napisania i wydrukowania dowolnego dokumentu tekstowego, włącznie z dołączoną grafiką. Umożliwia pracę z maksimum dziesięcioma różnymi dokumentami. Posiada bardzo dużo krojów czcionek, w tym fonty wektorowe i naturalnie polskie. Poza tym oferuje szereg funkcji edytorskich ułatwiających pisanie i obróbkę tekstu w postaci funkcji formatowania dokumentu (formatowanie zwykłe, justyfikacja, formatowanie automatyczne), funkcji blokowych (kopiowanie, wycinanie i wstawianie fragmentów tekstu), funkcji szukania i zamiany (operujące na całym dokumencie lub blokach). Zaimplementowany port Arexx-a umożliwia pisanie programów realizujących określone operacje na tekście np. dzielenie na szpalty, wykonanie spisu użytych wyrazów. Kolejnym udogodnieniem jest wyposażenie programu w słownik or-



dotychczas L.K.AVALON. Wniosek nasuwa się taki – albo nikt na Amidze nie robi już interesu, albo nowe produkcje są tak mizerne, że szkoda forszy na ich wydawanie.

Wróćmy do super nowości polskiego rynku zatytułowanej MIKI. Na pierwszy rzut oka wydawało mi się, że mam do czynienia z próbą podrobienia disneyowskich kreskówek, lecz już po kilku sekundach okazało się, że jestem w błędzie, bowiem bohaterem gry jest myszka odziana w ubranko krasnoludka lub Świętego Mikołaja (ciężko na sto procent stwierdzić z czym mamy do czynienia).

Z legendy, zawartej w najcieńszej na świecie instrukcji, dowiedziałem się, że tytułowy bohater MIKI jest skąpcem łasym na mamonę, który w młodości po trupach doszedł do wielkiej kabzy. Po kilku latach znudziło mu się takie życie, więc postanowił spędzić resztę swych dni przed telewizorem, oglądając brazylijskie seriale. Filmy okazały się jeszcze gorsze od ciemnych interesów, dlatego Miki postanowił zejść do podziemi w poszukiwaniu przygód.



MIKI jako platformówka składa się z czterech światów podzielonych na trzy poziomy o zwiększającej się skali trudności. Przejście do następnego poziomu następuje po znalezieniu klucza i otwarciu nim wrót. Jednak aby tego dokonać, trzeba się nieźle napocić. Życie utrudniają setki upierdliwych i obrzydliwych stworków. Plansze zaś uatrakcyjniono wystającymi z ziemi kołcami. Po zbliżeniu z taką maskarą lub kolcami tracisz jeden punkcik cennej energii. Gdy stan energii opadnie do zera, „przekreślasz się” bezpowrotnie.



nie. Na kołce nie ma rady – trzeba je omijać lub przeskakiwać. Jest za to sposób na stworki! Można je wystać do wszystkich diabłów na dwa sposoby. Pierwszy polega na

formówek, które i tak są do siebie bardzo podobne. Dla udokumentowania moich spostrzeżeń podam, że wszystkie sample występujące w MIKIM pochodzą z FD. Monety, które masz do zebrania oraz potworki i elementy, z których zbudowane są plansze, również pochodzą z wiadomego źródła. Pomimo to, MIKI nie jest grą słabą. W pewnym sensie jest nawet lepsza od swego wierzyciela, dzięki systemom teleportów, wartkiej akcji i systemowi narastających trudności. Ciekawie prezentuje się szata graficzna z licznymi, kolorowymi tłami i detalami. Niestety, zupełnie zawodzi dźwięk, który składa się z zestawu znanych już sampli. Gracz, który nigdy się z nimi nie zetknął, nawet tego nie zauważy. Szkoda, że w trakcie gry nie przygrywa nam muzyczka, którą w każdej chwili można by wyłączyć. Dla zwolenników platformówek MIKI będzie dobrą produkcją jak na polskie realia i przeciętną w skali realiów światowych.

Wicik

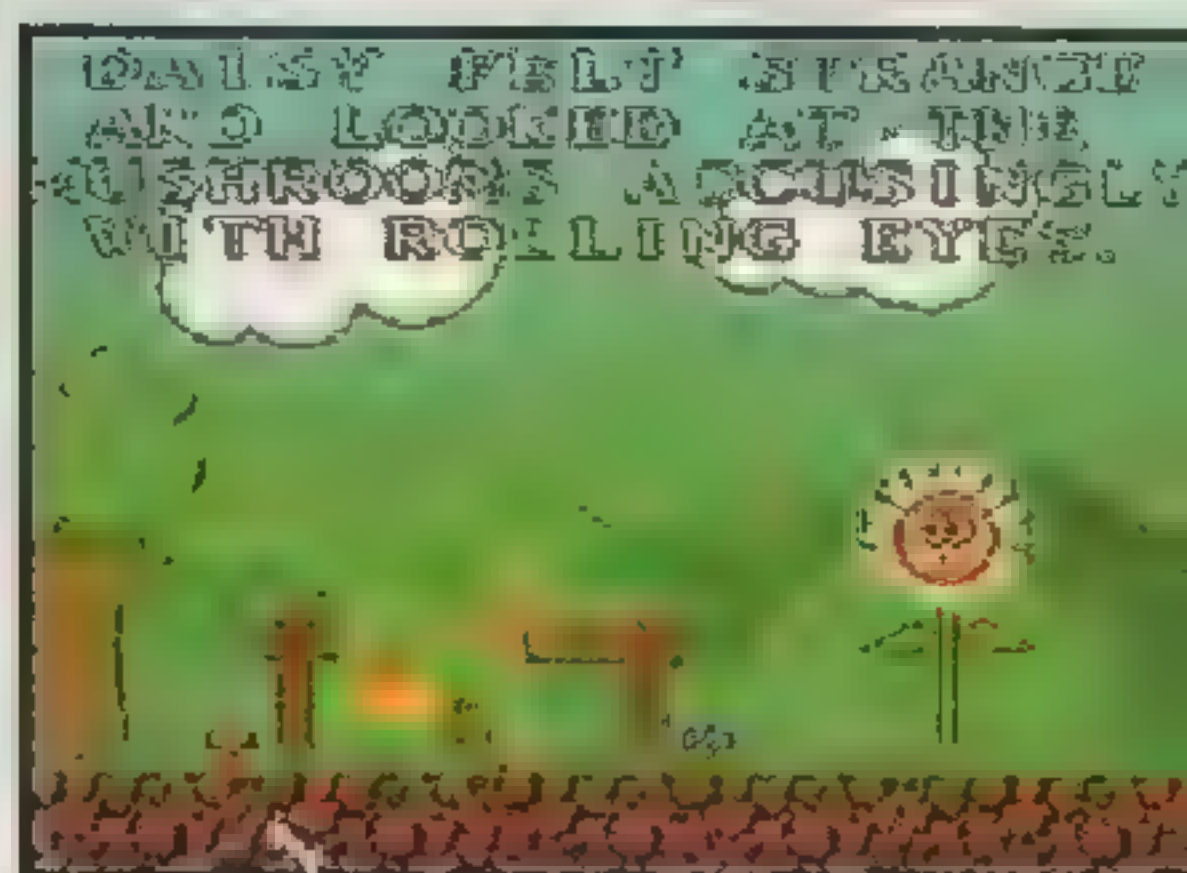
Marksoft

AMIGA 500/1200, 2 DYSKIETKI

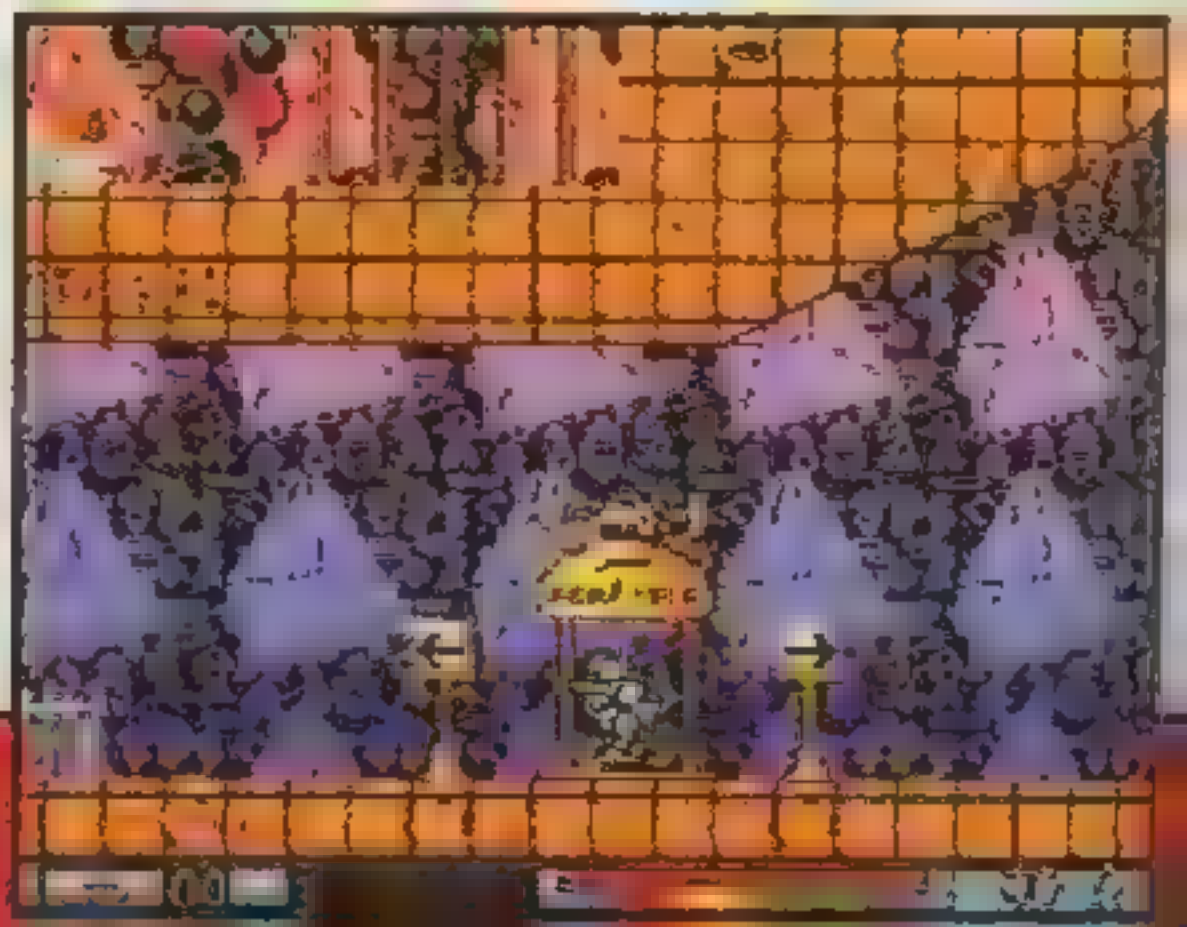
DYSTRYBUTOR – Marksoft

CENA: 29,90

OCENA: 5/10



QUICKSILVA nie jest bynajmniej... określeniem... na szybkie srebro, nie jest to również żaden jubilerski slang. To po prostu nazwa własna robota, będącego super szpiegiem i najlepszym agentem do zadań specjalnych, o jakim mógłby pomarzyć niejeden współczesny rząd. Tak się szczęśliwie składa, że niedawno wybuchła na rynku brytyjskim niezła afeta związana z chorobą wściekłych krów. Niewiele ludzi na świecie ma pojęcie kto za tym stoi, za wyjątkiem kilku oficjeli z angielskiego rządu. Prawda jest taka, że całe zamieszanie spowodowali naukowcy, którzy do nawozów dodali zmieszonego, sproszkowanego mózgu owczego, po którym nawet największy twardziel





Bogdan Wiciński



W dzisiejszym odcinku wracamy do IRC, o to bowiem najczęściej prosicie. Nowych stron www jeszcze się wystarczająco dużo nie zebrało, chociaż trzeba przyznać, że wasza aktywność na tym polu jest coraz większa. Aby załapać się na listę, wystarczy zamailować do nas swój adres http, a my sprawdzimy, czy nie zawiera przypadkiem treści, którymi narobiliłbyśmy sobie kłopotu, i skierujemy adresik na listę oczekujących.

Nasza strona www, znajdująca się tymczasowo (jako prowizorka może być tam na zawsze :) pod adresem <http://www.pmc.com.pl/~ssonline> zmieniła zupełnie swój wygląd! Już pierwszego dnia odebraliśmy kilka listów z poparciem nowego projektu oraz kilka od osób zupełnie zdegrustowanych. Możemy trzymać obie wersje, ale ważniejsza w końcu jest treść niż forma... chociaż, kto wie.

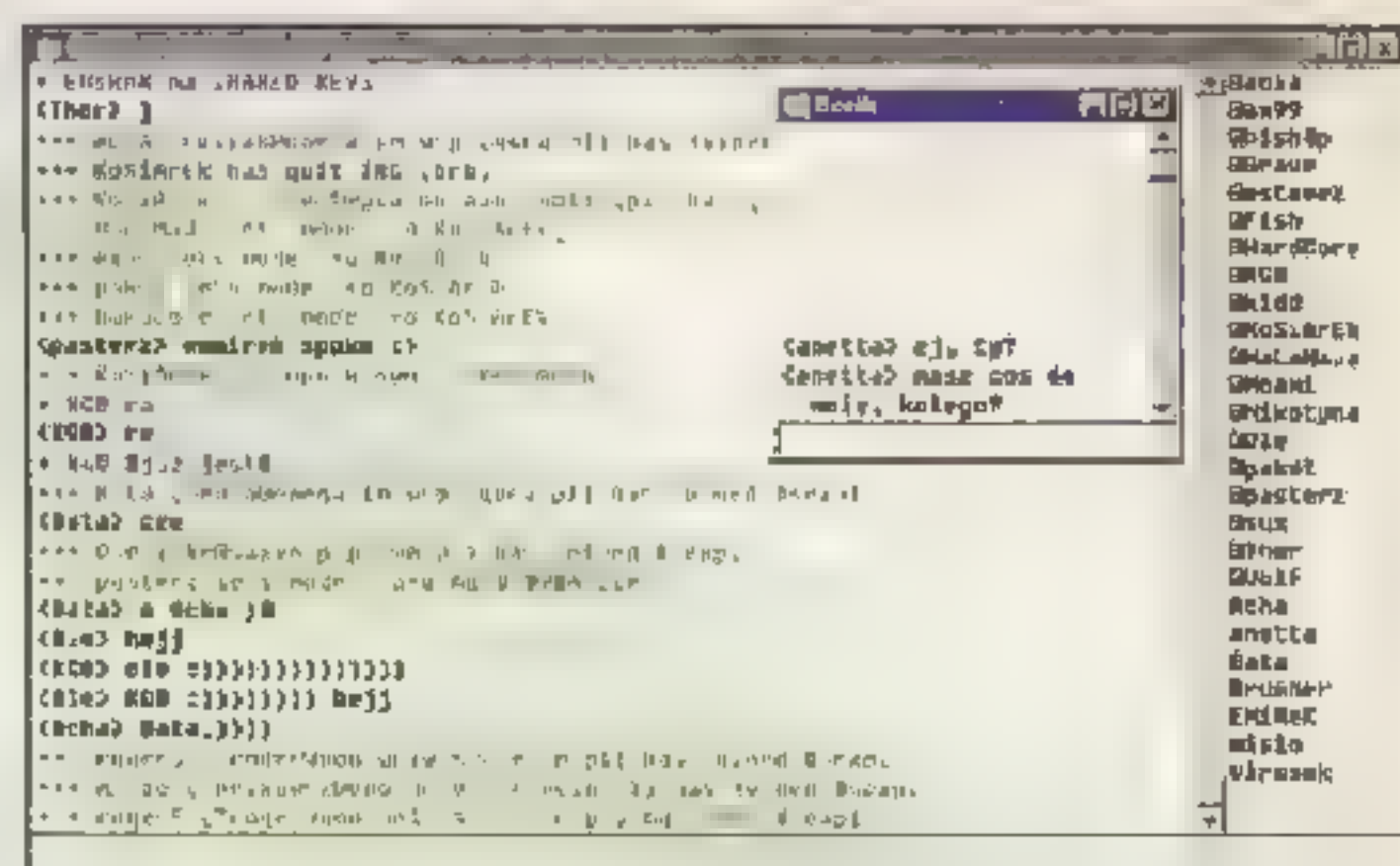
dzić innych użytkowników, przesyłać pliki i podglądać kartoteki użytkowników na niektórych serwerach.

Przy pierwszym uruchomieniu mIRC'a należy dokonać czynności konfiguracyjnych. Najważniejszy jest wybór serwera IRC, z którego będziesz korzystał. Na świecie jest kilkaset takich serwerów, przy czym ich fragmenty sieci, które obsługują, niezupełnie się pokrywają. Wprawdzie założenie było takie, że IRC jest jeden i można z niego korzystać podłączając się do dowolnego serwera, to jednak trzeba sobie zdawać sprawę, że na większości amerykańskich serwerów, np. sieci EF-Net, nie będą widoczne kanały typowo polskie. A jeżeli istnieją, to równolegle i mają zalogowanych zupełnie innych użytkowników.

Chcąc zatem hulać po świecie, najlepiej wybrać jeden z wpisanych już do setupu mIRC'a kana-

tym serwerze człowiek z identycznym nickiem. W takim przypadku serwer daje ci paręnaście sekund na zmianę nicka, a jeżeli nie zdążysz, to odmawia połączenia. Nie może się bowiem zdarzyć, by dwie osoby nosiły tego samego nicka. Jeżeli jednak jesteś do swej xywy bardzo przywiązany, to wymyśl jakąś modyfikację. Najprostsza to postawić kreskę albo podkreślenie.

Po przebrnięciu wszystkich tych trudności jesteś wreszcie na IRC. A wraz z tobą kilka tysięcy osób. Możecie między sobą rozmawiać, przysyłać pliki, robić sobie grzeczności albo nawet trudności. Żeby wszystko to się nie pomieszało, a ludzie nie wzięli sobie na głowy, wprowadzono mechanizm porząd-



kich kanałów otwartych na danym IRC-serwerze, wraz z informacją, ilu jest w każdym z nich userów.

Będąc na IRC'u jesteś wolny jak taczanka na stepie i możesz swobodnie nawiązywać interakcję. Wszystko, co napiszesz w linii komendy kanału, pojawi się w głównym oknie i przeczytają to wszyscy zalogowani na kanał userzy. Możesz również wydawać komendy, np. przyłączać się do kolejnych kanałów (/join), sprawdzać tożsamość użytkowników (/whois), wysyłać prywatne wiadomości (/msg), przysyłać pliki (/dcc send) itp.

Gdzie są ludzie, tam wytwarza się środowisko, które ma swój język i zasady. Ma też swoich przywódców. Takimi przewodnikami są operatorzy kanałów, oznaczeni znaczkiem at (@) przy nicku. Bądź ostrożny, gdyż mogą oni wyrzucić cię z kanału i już nigdy na niego nie wpuścić, jeśli zachowasz się niegrzecznie lub lamersko. Możesz się też nie spodobać – na niektórych fanatycznych kanałach jak #polska wystarczy mieć brzydkiego nicka, żeby przyczepiło się do ciebie jakieś indywiduum dbające o czystość klasową. Ale ty też możesz mieć swój kanał i być jego operatorem – wystarczy, że spróbujesz wejść na nie istniejący kanał, a właśnie zostanie on dla ciebie utworzony, a ty zostaniesz jego operatorem. Spróbuj na podpuchę założyć kanał np. #games4free!, a zobaczysz, ilu ciekawskich zaraz tam wejdzie ;).

Szybko zaobserwujesz, że istnieją kanały, na które nie można wejść z uwagi na typ invite-only albo założone hasło. Być może nauczysz się nawet stawiać boty, co jest tępienie przez administratorów serwerów, ale bardzo ekscytujące i ciekawe. Bot to program (lamerzy piszą „robot”), który siedzi sobie na kanale jako użytkownik i rozmawia w najlepszym! Tak naprawdę wykonuje po prostu serię komend w pętli, jak każdy program, i wysyła tym samym stworzone wcześniej komunikaty, rozpoznaje znajomych i wrogów itp. – zależy to od inwencji jego twórcy.

O IRC można pisać długo i dużo, ale jeszcze lepiej jest być tam samemu. Pamiętaj, że to pożeracz czasu i pieniędzy za telefon. Może być też przyczyną groźnych chorób społecznych, np. alienacji i schizofrenii. Tak więc wszystko z umiarem.

Miguel (mgoleb@okwf.fuw.edu.pl)

Aloha! Internet!

IRC

IRC, czyli International Relay Chat jest internetowym odpowiednikiem szalenie ostatnio popularnych „party-phone”, z tą różnicą, że korzysta się z niego prawie za darmo :). Jeżeli ściągasz właśnie jakieś pliki i znudziło ci się surfowanie po webie, możesz bez kłopotu odpalić równolegle IRC-clienta i prawie wcale nie spowalniając transmisji rozmawiać sobie na jednym z tysięcy kanałów dyskusyjnych.

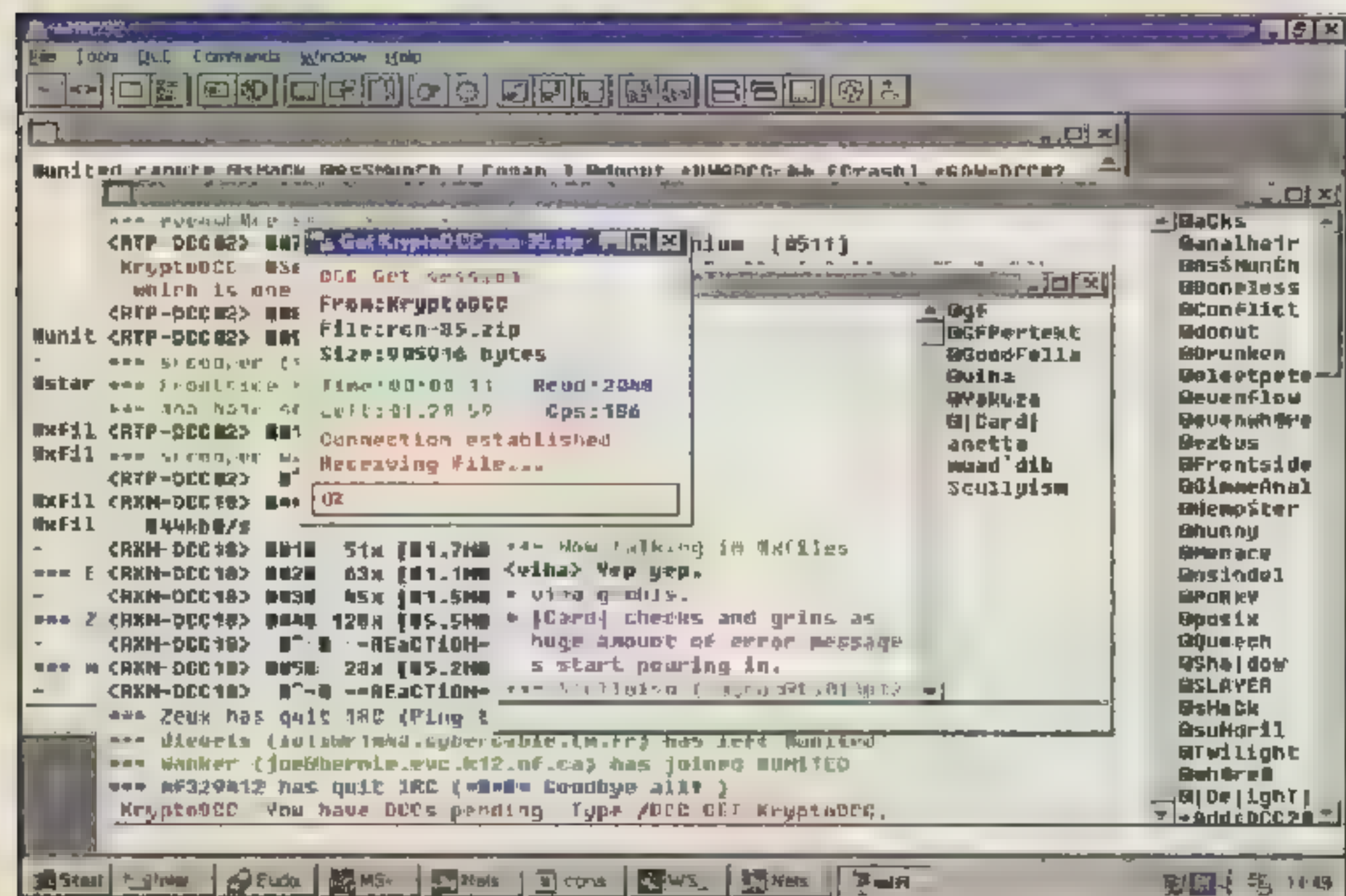
Skąd pobrać aplikację? Do niedawna istniał pewien rozdzźwięk w kwestii zalecanych programów, ale ostatecznie monopol na platformie Windows uzyskał program pod tytułem mIRC. Można go ściągnąć spod adresu www.mirc.co.uk. Najnowsza wersja nosi numer 5.28. Jest to program bardzo zaawansowany; z jego pomocą można nie tylko gawędzić na kanałach, ale także śle-

ków, np. bardzo popularny w Stanach irc.cris.com. Jeżeli natomiast chcesz skoncentrować się na naszej części Europy, to w zupełności wystarczy irc.kraków.pl czy też irc.mimuw.edu.pl. Na koniec warto jeszcze wpisać w okienko z napisem NICK swoją ksywę, pseudonim czy też kryptonim, pod którym chcesz występować na IRC'u.

Po wciśnięciu przycisku CONNECT nasza aplikacja będzie próbować przyłączyć się do wskazanego serwera. Może się to udać od razu, ale niekoniecznie. Zwykle popularne serwery są bardzo obciążone i jeżeli osiągnięty został limit liczby użytkowników, to nie zostaniesz przyjęty. Nie należy się jednak tym zrażać i spróbować upolować inny serwer albo ustawić mIRC'a w tryb ponawiania prób przyłączenia. Może jednak istnieć jeszcze jedna przeszkoda formalna w przyłączeniu, a mianowicie jeżeli istnieje już na

kujący – kanały. Nie będąc w kanale możesz jedynie wywołać użytkownika o znanej ci xywie (komenda /query nick), ale poza tym nie dochodzą do ciebie żadne oznaki życia. Trzeba więc włączyć się do jakiegoś kanału, gdzie właśnie trwa dyskusja. Jeżeli znasz nazwę, możesz od razu wydać komendę /join #kanal i możliwe, że znajdziesz się na wybranym kanale. O wyjątkach później. Jeżeli natomiast nie masz umówionego spotkania lub nie znasz jeszcze nikogo z IRC, to wysył wyobraźnię i spróbuj połączyć się np. z kanałami #polska, #poland, #matura, #amiga, #anime, #geography czy choćby #psychokillers. Nazwa każdego kanału zaczyna się znakiem hash (#), natomiast wchodzisz na kanał komendą /join. Każda z komend IRC poprzedzona jest znakiem slash (/).

Założmy, że jesteś już na kanale. Widzisz go w postaci nowego okienka, które z prawej strony ma wąską listę nicków będących na kanale (w tym i twój), a w lewej części przesuwają się, wolniej lub szybciej, linijki tekstu. To tysiące ludzi jednocześnie wali w klawiatury wypisując różne złote myśli, brednie i inwektywy, i jednocześnie wszyscy to widzą. Oczywiście pogrupowane jest to w kanały, w przeciwnym razie można by oszaleć w przeciągu kwadransa. Ale twoja aktywność nie jest niczym ograniczona – możesz jednocześnie otworzyć tyle okien z różnymi kanałami, ile tylko wytrzyma twoje Windows. Jeżeli jesteś cierpliwy, napisz /list, a po dłuższej chwili ujrzysz listę wszyst-



KGB NEWS

KOLOROWY
GROWY
BULETYN

**BARDZO TANI
SPECJALNY
DODATEK DO
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY
MAGAZYN DLA
WOJOWNIKÓW**

Sporo zamieszania powstało wokół materiałów i opisów EXCLUSIVE, które od zeszłego miesiąca sygnowane są u nas taką właśnie etykietką. Większość z was docenia i pochwała ten krok, natomiast są i głosy, które zarzucają nam samochwalstwo.

Sprawę trzeba zatem jeszcze raz wyjaśnić. Ekskluzywne materiały nie są żadną fanaberią ani snobizmem. Taką praktykę stosują media na całym świecie, a od pewnego już czasu zaczyna się to ujawniać także i w Polsce. Niejedna gazeta, rozgłośnia radiowa czy stacja telewizyjna regularnie serwuje wywiady, informacje i zapowiedzi, na które ma wyłączność.

Nie jest łatwo uzyskać taki materiał; zwykle dostają go cza-

sopisma najlepsze i największe. Dla producenta sprawa jest także bardzo ważna. Do momentu wydania gry, czyli przekazania jej do sklepów, wszystkie informacje są tajemnicą handlową

EPER, poważnego RPG – BETRAYAL IN ANTARA i trzeciej części UFO, czyli X-COM: APOCALYPSE. Te gry będą na rynku już w połowie czerwca, czyli dokładnie w porę! Poza tym uzyskali-

procesor, nawet nasza redakcyjna sieć korzysta z serwera na takim procesorze! Dobrze napisany program to połowa sukcesu. A źle napisany – klęska nawet na rakiecie typu Pentium 166. Dla

Oj, boli, boli!

i stanowią własność tegoż producenta. Jeżeli decyduje się on udostępnić przedpremierowo grę do opisu wybranej gazecie, zwykle oczekuje czegoś w zamian. Takim gestem z naszej strony jest umieszczenie etykiетки EXCLUSIVE, która

zwraca na siebie uwagę i wyróżnia grę spośród innych w danym numerze. Nie ma natomiast mowy o jakimkolwiek wpływie na ocenę! Inna sprawa, że staramy się o wyłączność na te najlepsze tytuły, bo w przeciwnym razie robiłby się z tego kabaret.

W czerwcowym numerze mamy na wyłączność cztery recenzje bardzo poważnych gatunkowo gier: wyścigów CARMAGEDDON, oczekiwanego od dawna DUNGEON KE-

śmy materiały na temat dwóch gier w przygotowaniu – BROKEN SWORD 2 firmy REVOLUTION oraz KSIĄŻĘ I TCHÓRZ firmy METROPOLIS. Udało nam się również przeprowadzić wywiad z SSG, twórcami gry WARLORDS 3.

...

To wszystko znajdziecie w numerze, o ile jeszcze nie znaleźliście. Teraz natomiast zupełnie z innej beczki.

Idą czasy zbrojenia się w sprzęt. Ledwo się człowiek dochrapał Pentiuma, a tu już tytuły w prasie krzyczą o MMX i akceleratorach graficznych Voodoo. Co się dzieje? Czy naprawdę trzeba ciągle ładować w sprzęt? Chyba tak, chociaż na pewno z zakupami wszelkich nowości trzeba się trochę wstrzymać, bo po kilku tygodniach ceny znacznie spadają. No a przez ten czas musi wystarczyć to co jest.

W naszych klepsydрах podajemy informacje o minimalnych wymaganiach, zgodną z tym, co podają wydawcy. Ale wszyscy dobrze wiedzą, że nawet jeśli gra odpali się na przykładowym 486, to w żaden sposób grać się w nią nie da. Obraz skacze, dźwięk się wali, a zamiast animacji mamy obrazkowy komiks.

Bogu dzięki są jeszcze na tym świecie zdolni programiści, którzy potrafią wycisnąć trochę mocy z 486. W końcu to potężny

porównania, zestawmy DUKE NUKEM 3D z niedawno wydanymi BLOOD i REDNECK RAMPAGE. Gry są dość podobne, można nawet pokusić się o stwierdzenie, że są DUKE'owate. Jednak BLOOD wymaga 16 MB RAM, w odróżnieniu od ośmiu wymaganych przez DN3D. REDNECK RAMPAGE z kolei odpali się na 8 MB RAM, ale za nic nie osiągnie płynności DUKE'a na tym samym sprzęcie. Wniosek może być tylko jeden – mają gorsze engine'y. Czy to znaczy, że nie należy w nie grać...? No właśnie, koło się zamyka. Mamusi, ja chcę grać!!!

Hunter

W NUMERZE

ALOHA! INTERNET!.....str. 80

PRZECIEKI.....str. 82

HELP!.....str. 86

X-FILES.....str. 87

KARTY STAR WARS.....str. 88

PRENUMERATA.....str. 89

TIPS & TRICKS.....str. 90



rys. Tomasz Biełkowski



Gulash zapowiedział odpocznik od rubryki korespondencyjnej, a ponieważ i tak ostatnio przeglądałem wasze listy, przypadła mi sympatyczna rola tymczasowego przejęcia PRZECIEKÓW. Listów przychodzi mnóstwo, jednak na wiele nie mogę udzielić odpowiedzi. Pytacie notorycznie, jaki sprzęt opłaca się kupić albo jakie gry są na daną konsolę lub o ciosy do starych mordobić. Tego typu informacje wypełniają łamy numerów SS od wielu miesięcy, pozostaje pograć się w lekturze. Groźby w stylu: „Lepiej wydrukujcie mój list, bo powiadomię Towarzystwo Opieki nad Zwierzętami, że maltretujecie myszy komputerowe” albo „lepiej wydrukujcie mój list, bo wiem coś o waszym składowisku odpadów radioaktywnych w redakcyjnej piwnicy!” z reguły ignorujemy, choć dzisiaj jest jeden wyjątek.

Listy z superami są prawdziwą rzadkością i tu też leżą przyczyny niedostatecznej, zdaniem wielu z was, ilości humoru w ostatnich numerach. Poza tym ileż można się śmiać z tego samego :)

Wszystkich, których żony albo matki chcą wypisać z rodziny za notoryczne uprawianie rozpusty komputerowej zapewniam, że rodzina rzadko przydaje się do odnoszenia zwycięstw w gierkowych potyczkach.

Chciałbym przy okazji wyrazić dozgonną wdzięczność tym fanom Aerosmith besztającym Gulasha, a przysyłającym swe listy na papierze toaletowym, że nie wykorzystali zużytej wersji tego produktu, czym zapewnili mi minimum komfortu przy sortowaniu korespondencji. Własnoręczną wypowiedź samego Gulasha w tej sprawie zamieszczamy obok.

Decybeliusz

SYSTEM OCEN

- 1/10 – unikaj za wszelką cenę
- 2/10 – za darmość można obejrzeć
- 3/10 – można raz zagrać
- 4/10 – może się nawet komuś spodobać; dobra tylko jeśli tania
- 5/10 – normalna gra, nadaje się do pogrania
- 6/10 – ma swój urok, fachowa robota
- 7/10 – bardzo fajna gierka, można dłużej pograć
- 8/10 – super; prawdziwa perełka, warta swej ceny
- 9/10 – rewelacja; gra roku
- 10/10 – absolutny megahit

Cześć Gulash and reszta redakcji! Jaką minimalną konfigurację przewidujecie na rok 1998 w kategorii PC? AREK, Radziechowy

Wraz z wkroczeniem Windows'95 skończyły się 486, minimum zapewniające jako taką pracę to Pentium 100 i 16 MB RAM. Jednak odpalenie którejkolwiek z nowszych gier w wysokiej rozdzielczości spowoduje niemiłe rozczarowanie, bo animacja będzie skakać. Na pewno dłożenie RAM usprawni działanie, gdyż minimalizuje współpracę systemu z dyskiem (gra ładuje się do pamięci). Jaka będzie minimalna konfiguracja za rok, będziemy mogli odpowiedzieć po rozmowach z producentami na targach E3. Jednak już dzisiaj wiadomo, że będzie to jedna z możliwości – albo Pentium 200 MMX, albo dowolne Pentium z akceleratorem graficznym 3Dfx. Szaleństwo sprzętowe trwa i maximum wymagań błyskawicznie staje się minimum, co dla polskich graczy jest prawdziwym utrapieniem. Producenci niestety nie starają się optymalizować potrzeb gier do przyjętego standardu – średniego procesora, tylko konsekwentnie oferują programy wymagające superszybkich i superpojemnych komputerów. Jest to sztucznie napędzany postęp techniczny, gdyż zamiast spróbować wycisnąć ile się da z już istniejącego sprzętu, wymyśla się szybsze jego wersje, bo tak jest wygodniej. Gdyby raz zrobili porządnego PeCeta z systemem operacyjnym, tak jak kiedyś Amigę, nie było by żadnych problemów.

Po co mam znosić (chyba nie tylko ja) tę głupią mangę? Przecież SS to pismo o grach, a nie o głupio narysowanych babach z gołymi cymbalami latających na ekranie telewizora. GRZEGORZ, Lublin

Najwyraźniej chcesz znieść coś, co jest nie do zniesienia.

Manga sucks! Czy to disco polo wśród kreskówek musi zajmować aż tyle miejsca? Rozumiem, że kre-

tyzmy w rodzaju „Czarodziejki z księżycą” mogą bawić co bardziej odmłodzoną dzieciarnię, ale czy te wielkookie potworki (jakiś japoński kompleks?) muszą się przewijać tak często? Czy Gulash ma jakieś problemy z klatką piersiową? Motyw klaty owłosionej lub nie, pojawia się w jego odpowiedziach dość często. ALBERT, Gdańsk

Prawdziwa manga, jak zapewniają znawcy, to nie „Czarodziejka...” czy „Tygryś maska”, tak samo jak wartościowa kinematografia to nie Hollywood. Manga jest japońską kulturą komiksu oraz animacji i niesie głębokie treści (nawet, eschatologiczne). Japończycy nie czytają książek – oglądają komiksy. Nie oglądają filmów z aktorami, tylko anime. Słyszałeś o Drugiej Japonii?

Jeśli denerwuje was, gdy wapienia w TV gadają o przemocy w grach, nie grając w ani jedną, po-

JA, GULASH, WYPRASZAM SOBIE WSZELKIE POMÓCNIENIA, JAKOBYM NIE LUBIŁ ZESPOŁU AEROSMITH. MUZYKĘ ICH LUBIĘ, DUŻO SŁUCHAM I PODOBA MI SIĘ, CZEGO MOJ BILET JEST TEN OTÓ KTÓRY ODBYŁ SIĘ 29 MAJA 1994 ROKU A NIĘC JUŻ DAWNO TEMU

GULASH

myślcie, że tak samo może być z krytyką mangi. Root zapewnia, że najwybitniejsze dzieła tego gatunku są trudno dostępne, a polskie stacje telewizyjne karmią widzów archiwizacjami.

(Zdecydowaliśmy się zamieścić fragmenty tych listów, gdyż wśród waszych opinii przeważają na temat mangi sądy skrajne – od nienawiści po uwielbienie, a w zeszłym miesiącu sporo było tego drugiego.

Problemy Gulasha z klatką piersiową sprowadzają się natomiast do zbyt częstych kontaktów z grami, które pozbawiają owłosienia.)

Czy można podłączyć PSXa do PeCetowego monitora? ŚLI-MAK, Gliwice

Nie, chyba, że masz zamontowany w PeCecie tuner TV (opis w SS'46).

Na czym polega technologia DVD i kiedy pojawi się w Polsce? MAREK, Sopot

DVD to nowy standard zapisu danych na kompaktce, wygląda-

jącym niemal identycznie jak zwykły. Pojedynczy krążek mieści 16 GB danych. W Polsce czytniki takie dopiero wchodzi do sprzedaży i przez długi czas ze względu na swą cenę nie będą trafiać do prywatnych użytkowników. Nie trzeba się jednak martwić, gdyż w najbliższym czasie nie będzie do nich programów. Najbliższe, zapowiadane gry to reedycja PANDORA DIRECTIVE oraz SPYCRAFT.

Czy w skompresowanych danych można tak samo znaleźć wirusa, jak w nieskompresowanych? PAWEŁ, Szczecin

Wirus skompresowany jest nieaktywny, więc nie musisz się go bać, groźny staje się po zdekompresowaniu. Prosta rada – sprawdzaj zawsze podejrzaną programy po rozpakowaniu, a przed ich uruchomieniem. Jeżeli robisz sobie domowe archiwum, zwróć szczególną uwagę,

żeby nie zarchiwizować gdzieś wirusa, my nie raz znajdowaliśmy skompresowane wirusy sprzed czterech lat i nie wiedzieliśmy skąd się wzięły na twardych dyskach.

Czy dostajecie (jako recenzenci SS) za darmo?

KAMIL, Kokotów

Raczej tak, ale w miarę starzenia się może to ulec zmianie.

Jaka jest różnica między Pentium a Pentium PRO? Czy to prawda, że przez Internet można nałapać wirusów? WOJCIECH

Zastosowanie technologii PRO jest w pełni profesjonalne, sprowadza się do platform wieloprocessorowych Windows NT UNIX, sieci, serwerów itp. Nie trafi pod strzechy i nie jest rozbudowaną wersją zwykłego Pentium. Natomiast jest nią MMX. Jeśli chodzi o wirusy, to możesz nałapać ich dowolną ilość, ale tylko wtedy, gdy przez Internet ściągasz pliki.

Gulash! Błagam o ciosy do „Super Street Fighter 2 The New Challengers”. CHOMIK, Będzin

Kurczę, Gulka nie ma w pobliżu, mieliśmy nie odpowiadać na takie listy, nie wiem o co chodzi z tymi ciosami, ale spróbuję coś poradzić, sięgając do uniwersalnego kompendium wiedzy ulicznej Felka Kocanka: blacha w ryło (górze), bykiem w śmietnik (centralnie), z kujawiaka w podwozie (dół), flachą przez facjatę (górze) z glana (dowolnie), tulipanem po organizmie (pośrednio – lewo lub prawo).

Ostatnio dosyć ostro pogrywam w DIABLO w Internecie, ale mam pewien problem. Często zdarza się, że podczas grania, nagle pojawia się na dłuższej klepsydrze. Kiedy znika, zostaje z powrotem wyrzucony do głównego menu (tego z kanatem). Jest to bardzo wnerwiające, bo nie można sobie dłuższej pograć. Jaka może być tego przyczyna (gierka jest oryginalna)? MICHAŁ, Warszawa

Przyczyną może być słabej jakości modem, zbyt wolny, lub słabe połączenie z centralą.

Czemu wasze koszulki nie mogą mieć rysunku także z tyłu? MR. BOGI, Chorzów

W zasadzie mogą, ale jak owinięty szalikiem „Ruchu” rozepniesz katanę, to i tak nie będzie widać.

Co to jest animacja tworzona w czasie rzeczywistym i czym różni się od normalnej? BIGOS-JOH-NY-BALBOA, Rzeszów

Tradycyjna animacja to np. intro do gry, która została wcześniej stworzona (wyrenderowana) na mocnym sprzęcie typu stacja graficzna, a potem jest wyświetlana na ekranie klatka po klatce, jak film animowany. Podobnie tworzone są np. animacje postaci w wielu grach, gdzie przygotowano wcześniej określone klatki animacji (tak jak we wszystkich grach przygodowych i platformówkach).

Natomiast animacja generowana w czasie rzeczywistym dotyczy głównie gier 3D. Występujące w nich obiekty są trójwymiarowymi modelami, pokrytymi teksturami i mogącymi się poruszać po zadanych ścieżkach. To co widzisz na ekranie jest liczone przez procesor właśnie w czasie rzeczywistym i dlatego jeśli masz mocny komputer, to widzisz płynną animację. Np. w TOMB RAIDER skok trwa 5 sekund. Pentium policzy w tym czasie 100 klatek, a 486 – 30 klatek ruchu.

W związku z tym, że SS jest klejony, mam jedno pytanie. Czy będziecie nadal zamieszczać plakaty, bo coś mi się wydaje, że ciężko będzie je wyciągać. RADOSŁAW, Elbląg

Rzeczywiście ciężko, ale rozwiązanie przyjdzie z zupełnie nieoczekiwanej strony. Dotych-

czasowa technika umieszczania plakatów umiera śmiercią naturalną – wraz ze zszywaczami. Ale nie martwcie się! Nie możemy zdradzać zbyt wiele...

Czy Joseph grał w DIABLO w sieci? Spotkałem jednego o takim imieniu właśnie na Battle.net. Niestety, nie zdążyłem sprawdzić, czy to on, bo wpadłem do tzw. „Timeouta”. L-ERNAC, Lublin

Joseph od dawna zamieszkuje internetowe DIABLO, tocząc nierówne boje nawet z nacjonalistami z USA. Występuje tam pod ksywą Lord_Joseph, co dodaje mu grozy i powagi. Wydaje się, że dopiero rachunki telefoniczne mogą go stamtąd eksmitować.

Po wypełnieniu ankiety poczułam pewien niedosyt. Stwierdziłam, że daje ona niepełny obraz mojej osobowości oraz przywiązania do Secret Service. Nie mogę puścić tego płazem – moja dusza stanowczo protestuje! Przyznam się bez bicia, że pierwszy SS kupiłam na widok wydrukowanego na okładce „X”. Po lekturze dwóch stron, przez pół dnia chodziłam w lekkim szoku. A teraz może was zaskoczę, ale nie mam komputera, konsoli i w ogóle niczego, na czym mogłabym pograć. Rekompensuję to sobie grając u przyjaciół albo w pracy, kiedy tylko sprzęt jest wolny (lepszy jest szybki – Dec.), a przy wyborze gier zawsze sugeruję się waszymi ocenami. Jestem więc jedną z niewielu zapalonych graczek, która nie ma własnego sprzętu. I także z tego powodu czytam wasze Service’owe strony i inne pisma komputerowe. Chcę bowiem kupić najlepszy z możliwych sprzęt, kiedy już będzie mnie na to stać. Tymczasem nurzam się w waszej atmosferce i z niecierpliwością czekam na kolejne numery pisma. Mam zamiar kupować je do końca świata. DANA X, Lublin

Dzięki, dzięki, tylko kto nas będzie kupował, jak ten ziemski padół przejdzie w nicość? Cóż, ankieta ze swej definicji nie służy wyeksponowaniu bogactwa osobowości. Jej celem jest sprowadzenie osobowości każdego czy-

telnika do kilkunastu priorytetów, którymi kieruje się przy wyborze SS. Zapewniam, że idea gry nie wymaga koniecznie komputera, nawet w CARMAGEDDON można grać mentalnie... nurzając się w atmosferce, w której i my siedzimy zanurzeni po uszy.

Jak to jest z liczbą klatek na konsolach? Kumpel twierdzi, że TV nie jest w stanie wyświetlić więcej niż 25 na PAL i 30 na NTSC. Odpowiedzcie, bo chodzi o zakład! REEF

W PAL można wyświetlić 50 fps, a w NTSC 60 fps – błagam, nie pytaj jak to możliwe. Pamiętam, że na ostatnich targach ECTS pewien nawiedzony programista z SEGA męczył mnie wykładem na ten temat przez 2 godziny. Mówił, że max dla pełnej klatki (full frame) to rzeczywiście 25 i 30, podczas gdy w konsolach używana jest technika, która daje dwukrotność – dzielenie sygnału na 2 tzw. Fields, dlatego możliwe jest 50 i 60 fps. Ręczę za to głowa :) Zresztą wystarczy porównać europejskie i japońskie wersje TEKKEN 2, SOUL EDGE, VF2 i inne...

Piszę ten list ponieważ niedawno kupiłem nowy komputer, czytam wasze pismo i nie mam co robić. Jak pewnie zauważyliście kupiłem sobie również drukarkę, co prawda mam problem z polskimi literami, ale to przez to, że sformatowałem twardziela. Czy po sformatowaniu twardziela, może on chodzić wolniej? JACEK, Tychy

Po tego typu operacjach mogą dziać się różne rzeczy, zależy czym sformatowałeś i jakiego twardziela. Dysk może chodzić wolno, jeśli np. został potraktowany programem niskopoziomowym, nieprzystosowanym do formatowania rodzaju dysku, jaki posiadasz. Radzę skontaktować się z serwisem.

Przekonajcie moją Mamę, że gry na konsole nie wywołują agresji. MACIEJ, Wrocław

Droga Mamo, gry konsolowe nie są przyczyną agresji, która – jak mniemam – drzemie w pierwotnych instynktach ludzkich. Niektóre gry mogą jedynie stymulować tę już istniejącą, ale i zarazem rozładować (element bezkarnego wyżywkii), chyba że ktoś notorycznie przegrywa. Specjaliści jednak nie rozstrzygnęli definitywnie tej kwestii. Ze swej strony pragnę zapewnić, że odpowiedni dobór tytułów (np. gry sportowe lub symulator pasienia owieczek albo karmienia ptaszków) wyeliminuje niebezpieczeństwo pobudzenia agresji w sercu Pani pociechy, bez zakazu kontaktu z konsolą.

I tym rodzinnym akcentem uszczelniamy czerwcowe przecieki. Dobranoc.

Sprzedaż Wysyłkowa TOMsoft Gier Komputerowych

ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
Termin realizacji: tel. (0-22) 773-1982
TYLKO 5 DNI!!! tel. (0-90) 297-165
fax: (0-22) 773-1982

OKAZJA! Czwarte 7 dni w tygodniu Niskie Ceny!

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC	Ceny w zł.
Franko	37,00
Gandalf	38,00
shar III	44,00
Liga Polska Manager '95 - dos	37,00
Liga Polska Manager '97 - win.	48,00
Megalomania	28,00
Polania	53,00
Transport Tycoon	42,00
Ultimate Soccer Manager	77,00
Urban	34,00
Worms	110,00

IBM PC-CD ROM	
Admiral Sea Battles	138,00
Age of Rifles	139,00
ATF Gold	139,00
Battlecruiser 3000 A.D.	127,00
Civilization II	tel.
Comanche 3.0	tel.
Command & Conquer GOLD	tel.
Command & Conquer Red Alert	148,00
Darklight Conflict	139,00
Death Rally	139,00
Destruction Derby II	138,00
Diablo	147,00
Die Hard Trilogy	tel.
Discworld II	147,00
Dragon Lore II	139,00
Dzwonnik z Notre Dame	129,00
Fallen Haven	139,00
Fishing Fanatic	113,00
Flight Simulator 6.0 - Microsoft	191,00
Flying Corps	147,00
Fragile Allegiance	139,00
Gnome	132,00
Encyklop. Historii Świata - pl - OPTIMUS	161,00
Heroes of Might and Magic II - war.pol.	146,00
IM1a2 Abrams	139,00
Independence Day	tel.
Jet Fighter II	148,00
K.K. N.D.	139,00
Katharsis	119,00
Longbow Gold	tel.
Lords of the Realm II	139,00
M.A.X.	147,00
Master of Orion II	tel.
M.D.K. - war.pol.	139,00
Meph sto Gen us 2	142,00
Monster Truck Madness - Microsoft	113,00
Motor Racer	tel.
Nascar Racing I	139,00
NBA Live 97	139,00
Need for Speed II	139,00
Neverhood - Microsoft	157,00
Perfect Weapon	tel.
Phantasmagoria II	167,00
Polania cd	87,00
Power F1	138,00
Privateer II - Darkening	151,00
Rama	tel.
Ready and Alert	78,00
S.C.A.R.A.B.	139,00
Sattlers II - nowe misje	78,00
Smocze Histone	112,00
Steel Panthers II	147,00
Strife	129,00
Theme Hospital	139,00
Tomb Raider	138,00
Touche - war.pol.	112,00
USNF 97	139,00
Wersal 1685 - war. pol.	139,00
Wages of War	132,00
War Wind	127,00
Wrack'n Crew	tel.
AMIGA	
Franko	24,00
Funturatum	39,00
Ishar III	41,00
Legion	39,00
Liga Polska Manager '98	37,00
Miki	39,00
Mistrz Polski '96	37,00
Raid przez Polskę	30,00
Street Fighter II	48,00
Total Football	48,00
Watch Tower (AGA)	48,00

Posiadamy w sprzedaży:

SONY PlayStation
SEGA Saturn
NINTENDO Ultra 64
w formie wysyłkowej

Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wysyłkowej):

Ultra 64: F1 64, Pilot Wings, Star Wars
Super Mario 64, Turok, Wave Racer

Sony Playstation	Sega Saturn
Addas Power Soccer 2,	Alien Trilogy, Amok, Baku
Area 51, Battle Station, Black	Baku, Bug, Clockwork Knight
Down, Contra, Crash	2, Command & Conquer
Bandicoot, Dark Forces,	Crusader no Remorse, "D",
Epidemic, Excitebike,	Dark Savior, Daytona USA
Exhumed, Extreme Games 2,	CCE, Die Hard Arcade, Die
Fifa '97, Gnd Gun, Hexen,	Hard Trilogy, Doom,
Kings Field, Legacy of Kain,	Dragonheart, Exhumed, F1
Little Big Adventure, Lost	'97, Fighting Vipers,
Viking, Micro Machines 3,	Guardian Hero, Gun Griffon,
Mortal Kombat Trilogy, NBA,	Loaded, Marx TT, Mysl,
Live '97, Need for Speed 2,	NHL '97, Need for Speed,
NHL '97, Pandemonium,	Nights, Panzar Dragon II,
Porsche Challenge, Rebel	Sonic 3D, Soviet Strike, Spot
Assault 2, Riot, Samurai	goes to Hollywood, Street
Shadow III, Soul Blade	Fighter Alpha, The Crow,
Spider, Suikoden, Tekken	Tomb Raider Torico,
2, The Crow, Total NBA '97,	Ultimate Mortal Kombat 3,
Tomb Raider, Twisted Metal	Virtua Cop 2 + Gun, Virtua
2, Victory Boxing,	Fighter 2, Virtua Racing,
Warhammer, X-Com (Ufo 2)	Wipeout, World Wide Soccer
wiele innych...	'97, Worms i wiele innych

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwróconej ze znacznikiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki...

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).
W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

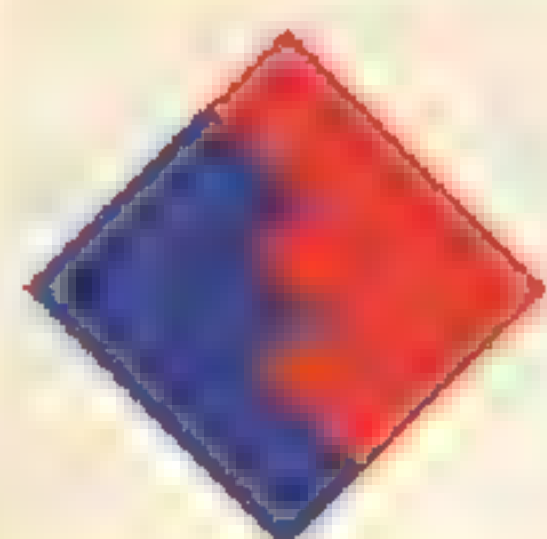
Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem:
(0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65.

LIST MIESIĄCA

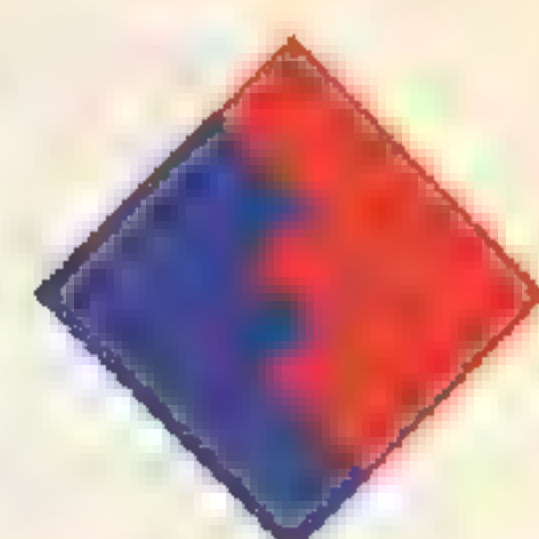
Siemanko. Mam do Was interes. Po dokładnym obejrzeniu i obmierzaniu okazało się, że w końcu nad szafom mam 1 m [kw.] niewykożystanej przestrzeni. Nie wiem jaki metrarz ma miejsce, gdzie obecnie znajduje się Wasza redakcja, ale hennie wynajmem Wam ten teren (nad szafą – przyp. Dec.) Proponuję konkurencyjnym cenem! TENCHI, chyba Katowice

PS. Przepraszam za nieliczne błędy ortograficzne.

Przy rozważaniu tej propozycji zaniepokoił nas fakt, że przestrzeń została wymierzona nie w takich metrach, jak potrzeba. Urzeczni natomiast zostaliśmy znakomitym ujęciem specyfiki większości przychodzących do nas listów.



FOR 1989 MAT



SERWIS MODERNIZACJE OLEASING ORATY SERWIS MODERNIZACJE OLEASING ORATY SERWIS MODERNIZACJE OLEASING ORATY

KOMPUTERY

DRUKARKI

Obudowa MINI TOWER, klawiatura WIN'95, FDD 1.44 MB, płyta gł. INTEL TRITON VX PCI, 8 MB RAM, kontroler EIDE, monitor SVGA COLOR 14"NI/LR, grafika 1MB PCI Trio64 V+, centronics, 2 x RS 232, pamięć CACHE 256 KB

HDD	0	1000	1600	2100	3100
K5-P75 AMD	1334	1823	1961	2012	2248
K5-P90 AMD	1374	1863	2001	2052	2288
K5-P100 AMD	1447	1955	2074	2125	2361
K5-P133 AMD	1475	1983	2102	2153	2389
K5-P166 AMD	1684	2192	2311	2362	2598
Pentium 120	1554	2062	2181	2232	2468
Pentium 133	1665	2173	2292	2343	2579
Pentium 166	1989	2498	2616	2667	2903
Pentium 166 MMX	2204	2713	2831	2882	3118
Pentium 200	2147	2656	2774	2825	3061
Pentium 200 MMX	2914	3423	3541	3592	3827

Zmiana płyty głównej	
Shuttle Hot-553 HX PCI 256C	+32
Soyo VX 512C	+71
Soyo HX 512C	+99
ASUS T2P4 HX 512C	+226

Karty Grafiki	
S3-Virge 3D 2/4 MB Acer	+119
Diamond 2000 3D 2/4MB	+205
TSENG ET-6000 2/4 MB	+122
MATROX Mystique 2MB SGRAM	+258

Zmiany konfiguracji:

Pamięć RAM	
16 MB EDO	+131
32 MB EDO	+382
64 MB EDO	+913

Monitory	
Bez monitora	-553
COLOR 15" Daewoo	+277
COLOR 17" Bridge	+1 232

Oprogramowanie	
MS-DOS 6 22	+124
WIND. 3.11 PL WG	+202
WIND. 95 CD PL	+243

hp HEWLETT PACKARD	
DJ 400C	572
DJ 690C	882
DJ 820Cxi	1 055
DJ 870Cxi	1 570
LJ 5L	1 243
LJ 6P	2 520
LJ 6MP	3 227

OKidata	
ML 320 PL	1 090
ML 321 PL	1 130
ML 3320 PL	1 107
ML 3321 PL	1 297
Okipage 4W (LED 600 dpi)	823

Panasonic	
KX-P1150 (9 igiel)	427
KX-P2130 (24 igiel)	492
KX-P3696 (9 igiel)	1 105
KX-P6300 (laser GDI 600 dpi)	937
KX-P6500 (laser 1200 dpi)	1 069

Cennik podzespołów komputerowych (fragment oferty)

(wg cennika na dzień 06.05.97)

PŁYTY GŁÓWNE

Shuttle Hot-555,256C,VX	267
Shuttle Hot-553,256C,HX	299
Soyo VX 512C	239
Soyo HX 512C	368
ASUS T2P4, 512C	498
Shuttle VX, 256C ATX	361

DYSKI TWARDE

1 GB Samsung	518
1.6 GB Samsung	638
2.1 GB Samsung	690
1.2 GB Seagate	587
1.6 GB Seagate	631
2.1 GB Seagate	704
2.5 GB Seagate	771
3.2 GB Seagate	932
1.2 GB Caviar	610
1.6 GB Caviar	673
2.0 GB Caviar	723
2.5 GB Caviar	805
3.2 GB Caviar	932
4 GB Caviar	1210

PAMIĘCI RAM

SIMM 4MB EDO	69
SIMM 8MB EDO	133
SIMM 16MB EDO	259
SIMM 32MB EDO	535

PROCESORY

K5-P75,AMD	115
K5-P90,AMD	155
K5-P100,AMD	230
K5-P133,AMD	259
K5-P166,AMD	472
PENTIUM 120	339
PENTIUM 133	452
PENTIUM 166	782
PENTIUM 166 MMX	1001
PENTIUM 200	943
PENTIUM 200 MMX	1783

MONITORY

MONO 14"	242
SVGA LR/NI 14" Mitsu	575
SVGA LR/NI 14" Bridge	621
SVGA LR/NI 15" Bridge	943
SVGA 17" 0.26 Bridge 1600x1280	1 829
SVGA LR/NI 14" Daewoo	608
SVGA LR/NI 15" Daewoo	857
SVGA 14" Philips 104B	759
SVGA 15" Philips 105B	1 150
SVGA 15" Philips 105A	1 359
SVGA 17" Philips 107A	2 720
SVGA 14" Samsung 3Ne	690
SVGA 15" Samsung 15GLi	1 286
SVGA 17" Samsung 17GLSi	2 519

Wszystkie ceny bez podatku VAT

KARTY GRAFIKI

S3-Trio64V+ PCI 1MB E-RAM	83
S3-Virge 3D PCI ACER 2/4MB E-RAM	204
S3-Virge 3D DataExpert 2/4 MB E-RAM	164
S3-Stealth 3D 2/4 MB E-RAM	291
TSENG ET-6000 2/4 MB RAM	207
MATROX Mystique OEM 2/4 MB SGRAM	345
MATROX Mystique 2/4 MB SGRAM	414
MATROX Mystique 4 MB SGRAM	564

MULTIMEDIA

CD-ROM 8 SPEED Samsung	261
CD-ROM 12 SPEED Samsung	331
CD-ROM 8 SPEED Aztech	256
CD-ROM 10 SPEED Aztech	265
CD-ROM 8 SPEED Acer	304
CD-ROM 12 SPEED Acer	360
CD-ROM 8 SPEED Mitsumi	259
CD-ROM 12 SPEED Mitsumi	366
CD-Recorder 2/6 MITSUMI IDE	1 507
SOUND SHUTTLE 48 Plus	77
SOUND BLASTER 16 PnP	224
SOUND BLASTER 32 PnP	282
SOUND BLASTER AWE 64 PnP	564
GŁOŚNIKI ENCORE 201/25W	70
GŁOŚNIKI ENCORE 401/100W	96
GŁOŚNIKI ENCORE 120/120W	113
GŁOŚNIKI ENCORE 160/240W	130
GŁOŚNIKI SCREEN BEAT 5	32

WARSZAWA, ul. Bracka 4 tel./fax (022) 625 40 09 tel./fax (022) 625 70 12	ŁÓDŹ, ul. Piotrkowska 270 p. 904 tel./fax (042) 81 89 72 tel./fax (042) 84 54 03	LUBLIN, ul. T. Żana 38 a p.201 tel./fax (081) 525 81 11	POZNAN, ul. Piekary 17 tel./fax (061) 52 42 23
HURT Warszawa, ul. Jagiellońska 73, tel./fax (022) 614 53 19		KIELCE, ul. Sienkiewicza 78 tel./fax (041) 66 27 37	RADOM, ul. Zeromskiego 18 tel./fax (048) 63 31 94



Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10

tel./fax (0-22) 25-81-71

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

**Super.
Promocja**
w naszym do każdej
relaxacyjnej gry -
niespodzianka

KUPUJ NAJTAŃSZE NA ŚWIECIE



SETTLERS II NOWE MIŚJE

Istnieje to nowy zestaw kampanii do niesamowitego przeboju Settlers 2. Oprócz misji otrzymujemy edytor map, dzięki któremu możemy zaprojektować własne kampanie.



C&C RED ALERT COUNTERSTRIKE

Długo oczekiwane szesnaste oryginalnych dodatkowych misji do C&C Red Alert, plus sto planszy dla trybu multiplayer. Oprócz misji otrzymujemy też kilka nowych jednostek.



THEME HOSPITAL

Zaprojektuj, utrzymuj i zarządzaj wysoko wyspecjalizowanym kompleksem szpitalnym, starając się jak najefektywniej wykorzystać ograniczone zasoby i przemienić „chore na złote”.



FUTURE COLLECTION PAK

Zestaw zawiera trzy pełnowartościowe gry (Alien Trilogy, Krazy Ivan, Albion) po promocyjnej cenie 199 zł. Kupując go oszczędzasz aż 225 zł - spiesz się, liczba zestawów ograniczona!



NEED FOR SPEED 2

Druga część najlepszych wyścigów na PC-ta oferuje nam osiem nowych samochodów (w tym Ferrari F 50, Ford GT 90...), starymi będziemy się ścigać na kilku całkowicie nowych trasach. Gra oczywiście pracuje w wysokiej rozdzielczości.



MDK

MDK to prawdziwy przełom w grach komputerowych - połączenie Tomb Raider i Quake. Twoim zadaniem jest, mając do dyspozycji arsenal najnowocześniejszych broni, zniszczenie 8 ogromnych miast obcych. Gra jest całkowicie po polsku.

Wirtualne Hity Miesiąca



ACE VENTURA

Jedną z najlepszych gier ostatnich miesięcy, połączenie gatunków przygodówki, horroru i gry zręcznościowej. Ecstacya 2 to ponad tysiąc bajecznie kolorowych lokacji, w których napotkasz setki nieprzypuszczalnie nastawionych stworów. Gra otrzymała znakomite oceny we wszystkich pismach branżowych.

Wciel się w postać Ace Ventury, spieszącego na ratunek zagrożonym zwierzętom. Zbadaj ponad 60 egzotycznych miejsc podczas fascynującej podróży. Gdzie jedziesz? Czekaj na Ciebie Tundra na Aase, tajemnicze kraterzy Wulkanii, bawarski zamek Pha-teusa Lardusa, podwodna łódź...

A co słodsze - będziesz flirtował z gorącymi panienkami w obcych ubrankach. W przesyłce. Gra jest przygotowana w całości po polsku.



Gra jest w całości po Polsku.

W naszej ofercie znajdziesz również:

Gry i programy w wersji PC CD-ROM

A.D. 2044 pl. Win 95	110 zł	Lost Vikings II	129 zł	X-Wing vs Tie Fighter	144 zł
C&C Red Alert	145 zł	M.A.X.	109 zł	PROGRAMY EDUKACYJNE	
Destruction Derby 2	129 zł	Ms Close Combat Win 95	137 zł	3D Atlas pl.	169 zł
D'ablo Win 95	145 zł	NBA 97	169 zł	DK: Encyklopedia przyrody pl.	169 zł
Dragon Lore 2	129 zł	Phantasmagoria II Win 95	79 zł	DK: Jak to działa? pl.	95 zł
Fifa 97	139 zł	Polanie CD.	150 zł	Dyktando	99 zł
Formula 1	139 zł	Privateer II: The Darkening	110 zł	Encyklopedia kosmosu	375 zł
Flying Corps	145 zł	Smurfy pl.	160 zł	Euro + Pro. Pack 1+2+3	205 zł
Heroes Might & Magic 2	149 zł	Steel Panthers II	121 zł	Euro Plus+ Deutsch level 1	139 zł
Jet Fighter III	99 zł	Syndicate Wars	199 zł	Ms Cinemania 97	139 zł
Katharsis	139 zł	Tactical Collection Pak (3 gry)	136 zł	Ms Encarta 97	110 zł
KKND	138 zł	Tomb Raider	175 zł	Oksfordzka Encyklopedia Historii Świata	135 zł
Lords of the Realms 2		Warcraft 2 Deluxe - Edition		Słownik Języka Polskiego PWN	

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płać dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Kupujesz najtaniej
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE:

**SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
NINTENDO 64**

ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY

WYŚYŁKA GRATIS - ZADAWAJ NASZYM NAPIŚĆ

UFO GAMES

ul. Stanisławowska 1/23

05-300 Mińsk Maz.

tel./fax (0-25) 758-25-58

(8⁰⁰-13⁰⁰ 21⁰⁰-23⁰⁰)

tel. (0-25) 758-53-46 (18⁰⁰-21⁰⁰)

tel. kom. 0-602 323-691

Sprzedaż wysyłkowa

Gier i konsol:

SONY

PLAYSTATION

649,-

Ponad 150 tytułów
w cenach 159-209,-

Nowości:

Area 51
Dark Forces
Disruptor
Exhument
Hexen
Need for Speed 2
Porsche challenge
Rage Racer
Rebel Assault 2
Soul Blade
Suikoden
The Crow

&

SEGA SATURN

849.-

Ponad 100 tytułów
w cenach 139-209.-

Alien Trilogy
Command & Conquer
FIFA 97
NBA Live 97
NHL 97
Nights
Tomb Raider
Virtua Cop 2
Virtua Fighter 2
...i wiele innych!!!

&

NINTENDO 64

999,-

Mario 64
Pilot Wings 64
Star Wars
Turok
Wave Racer 64

Pełny katalog wysyłamy po
otrzymaniu zaadresowanej
koperty ze znaczkiem.
W sprzedaży wysyłkowej
posiadamy pełen asortyment
akcesoriów do konsol.

Szczegółowych informacji
udzielamy telefonicznie

**SZYBKA REALIZACJA
NAJNOWSZE TYTUŁY
ATRAKCYJNE RABATY
NAJNIŻSZE CENY!!!**

help

Galina radzi zbłąkanym

Trzy miesiące temu myślałem – a tam, zwykle literówki. Dwa miesiące – hm, może po prostu wypadek przy pracy?... Miesiąc temu – może jakaś mała epidemia? Ale teraz widzę, że powinienem postarać się ukręcić łeb hydrze jeszcze w kolebce. Otóż więc – uwaga, uwaga – to co teraz trzymacie w rękach to – zgodnie z tym co wielu z was pisze – nie jest wcale SECRET SERVICE, SEKRET SERWIS, SEKRET SEWIS albo nawet SIKRET SEWIS. To po prostu miesięcznik o nazwie SECRET SERVICE. Wiem, wiem, czepiam się (i tak większość z Was tytułuje nas poprawnie), ale jednak...

3 SKULLS OF THE TOLTECS

Jak upić sierżanta i zdobyć order Wolnego Meksyku?

Po przyjechaniu do fortu należy porozmawiać z sierżantem, potem z przedstawicielkami ligi Antyalkoholowej, a następnie wręczyć mundurówemu flaszkę. Następnie należy przejść do pomieszczenia z paniami i powiadomić je o tym, że sierżant spożywa alkohol. Panie w te pędy ruszą mu na pomoc, a ty będziesz mógł stać się szczęśliwym posiadaczem orderu Wolnego Meksyku (z korkociągiem).

CANNON FOODER

Jak zachować stan tej gry na Amidze? (Odpowiedź z listu Piotra Szczygła)

Gdy na ekranie pojawi się obrazek z zielonymi górami, naciśnij SAVE (w prawym górnym rogu), a pojawią się napisy: SAVE, FORMAT, CONTINUE GAME. Wybierz FORMAT. Włóż dyskietkę do sformatowania z zamkniętym okienkiem i naciśnij OK. Na takiej dyskietce możesz zakodować każdą misję (np. po przejściu pierwszej misji zakodujesz drugą): naciśkasz SAVE i jeszcze raz SAVE. Teraz włóż sformatowaną dyskietkę z zamkniętym okienkiem i wpisz wymyśloną przez siebie nazwę misji. Gdy będziesz chciał ponownie odtworzyć misję, naciśnij LOAD (w lewym górnym rogu), włóż sformatowaną dyskietkę z nagranyymi wcześniejszymi stanami gry i naciśnij OK.

DISCWORLD

Jak zdobyć rolkę od fryzjera?

Najpierw należy zapoznać się ze złodziejskim fachem u nieśczęśnika zakutego w dyby. Kiedy już nauczysz się jak kraść, idź do fryzjera, spojrzysz na rolkę na głowie kobiety i zagadnij ją o nią. Po pewnym czasie fryzjer schowa rolkę do kieszeni, a ty, zagadując go, będziesz mógł ją wykraść (używając nowo nabytych umiejętności kieszonkowca).

Nie wiem jak rozpętać bójkę w barze. Klikam dwa razy na każdym obrazie wiszącym w karczmie i nic.

Obejrzyj tylko jeden obraz – ten wiszący za małym gościem. Potem zaś, kiedy nie patrzy, należy zamieszać z jego szklanką. I to wystarczy.

FABLE

W Krainie Mudów uśpiłem strażnika, zabrałem mu włócznię i złoty klucz. Drzwi od wieży były zamknięte, więc musiałem użyć złotego klucza – wszedłem do wieży, zabrałem parę rzeczy i chciałem otworzyć klatkę z wróżką, ale nie miałem już klucza, bo po użyciu zniknął. Drugiego klucza od strażnika nie da się wziąć. Co mam zrobić?

Klucz do wieży to klucz do wieży i nawet gdyby udało ci się go odebrać po raz drugi strażnikowi i tak by nie pasował. Wcześniej musisz zabrać strażnikowi róg, a potem z jego pomocą zdobyć klucz do klatki zabierając go szkieletowi z gniazda pajaków.

Czy możecie mi powiedzieć, jak w drugim Landzie wejść do zamku, a ściślej – jak wyspać proszek do amfory?

Ze schodów weź wazę z wodą, idź do Ancient City i tam użyj proszku na wazie.

RED ALERT: COUNTERSTRIKE

Jak uruchomić misję z mrówkami? W menu głównym (tam gdzie

jest LOAD GAME i reszta) trzeba nacisnąć lewy SHIFT i trzymając go najeżdżać myszką na głośniczek w prawym górnym rogu ekranu, i kliknąć na nim lewym klawiszem myszy.

RIPPER

Jak rozwiązać zagadkę z tablicą ogłoszeń w drugim akcie tej gry? Postępuję zgodnie z opisem z SS'39, gdzie należy ułożyć ogłoszenia. Po ich ułożeniu mam udać się pod nowo poznany adres, który jednak mi się nie pokazuje. Co mam zrobić, aby go poznać?

Ogłoszenia najlepiej ułożyć na samym dole tablicy ogłoszeń. Dobrze jest, jeżeli na siebie nie nachodzą, ale są poukładane jedno blisko drugiego.

TOMB RAIDER

Okazuje się, że na niektórych słabszych kartach graficznych nie ma możliwości obejrzenia intra tej gierki. Nie trwożcie się więc, jeżeli nie zobaczycie introdukcji po odpaleniu TOMBa – nie znaczy to, że macie uszkodzoną kopię, ale że wasza karta graficzna nie spełnia oczekiwań panów z EIDOS. Dzięki dla Johna Reactora za sprostowanie.

WIZARDRY 7

Postacie podczas walki używają tylko pięści, zamiast np. mieczy. Jak ich wyposażać w broń? Co to jest współczynnik KAR? Jak otworzyć skrzynki ze skarbami, nie narażając się na pułapki?

Kiedy klikniesz myszą na ikonkę bohatera, otworzy się jego menu, w którym znajdziesz jego pełną charakterystykę, tabelkę z posiadanym ekwipunkiem oraz z prawej strony rysunek zakutej w zbroję postaci. Przeciągnij myszą ekwipunek na postać, na właściwe miejsce – broń wsadź w ręce, zbroję na klatę, spodnie na nogi itp. Ekwipunek używany rozjarzy się wówczas w tabelce kolorowym napisem. KAR to Karma i jest to odpowiednik Luck, czyli szczęścia. Gdy masz wysoką Karmę, wszystko udaje ci się częściej. Skrzynki ze skarbami może bezpiecznie otwierać tylko złodziej (thief) albo ktoś, kto ma odpowiednią zdolność – skuldugger. Złodziej najpierw musi skrzynię zbadać, dopiero potem spróbować otworzyć. To trochę skomplikowane, więc lepiej będzie jeśli zajrzysz do instrukcji – manual znajduje się na SS CD'45, po zainstalowaniu gry WIZARDRY 6 w katalogu z grą. Zasady nie zmieniły się, więc jego treść odnosi się także do WIZARDRY 7.

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

OPTIMUS BIS
IPS

MIRAGE
Y.D.P.

CD PROJEKT
LG COMP

PWN
WSZiP
EDGARD
WA PRO
TECHLAND
MARKSOFT
LK AVALON

ARD Soft

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

CD-ROM's
i INNE

ALBION
CD FACTORY
EXE

BIURO HANDLOWE
02-457 Warszawa
ul. Topuszańska 117/123 pok. 32
tel. 022 863 70 44 - 47 w. 202
tel. 022 863 79 58
fax 022 863 79 56
tel. 0-90 22 78 24

SHAREWARE

Prowadzimy sprzedaż hurtową i detaliczną, także WYSYŁKOWĄ.
Poszukujemy odbiorców: hurtowych, sklepy, księgarnie.
WYSOKIE RABATY!



Sezon 1, odc. 23.



Czarne chmury nad wielbicielami Archiwum-X... Wydawać by się mogło (i chciało), że pewne rzeczy powinny trwać wiecznie, ale niestety, czas jest nieubłagany. Wszystko wskazuje na to, że przed nami jeszcze tylko trzy lata wielbienia rudych włosków Dany i upodobań fit-

kończy się słowami: „The truth... will cost one of them their lives”, czyli „Prawda... będzie jedno z nich kosztować życie”. Oznacza to, że albo Mulder, albo Scully umrą już w przyszłym tygodniu... stop!!! Jak na prawdziwego szpiega przystało wykoncypowałem, że chyba jednak nie będzie tak źle.

A oto dlaczego:

1. W przyszłym roku ma się ukazać gra komputerowa o przygodach Foxa i Dany.
2. Jakoś trudno sobie wyobrazić „Archiwum” bez wyżej wymienionych.
3. Słowa reklamy mogą też oznaczać, że jedno z nich zostanie zniszczone psychicznie,

zakochane fanki Davida Duchovny'ego, to szpitala zapelnia się wkrótce panienkami z pochlastanymi zębami... Mam przyjemność oznajmić państwu, że 6 maja 1997 roku David Duchovny i Tea Leoni po-



Sezon 1, odc. 15.



Sezon 1, odc. 22.

Sezon 1, odc. 7.



THE X FILES

np. Mulder otrzyma stuprocentowy dowód, że jego siostra Samantha nie żyje.

4. Zawsze w „cliffhangerze”, czyli odcinku serialu, który kończy się jakimś zatrzymującym oddech zwrotem

brali się w nowojorskim Kościele Łaski Pańskiej na Manhattanie. Po ceremonii, małżonkowie zjedli skromny obiadzik w legendarnej knajpie „Hell's Kitchen”. Kilka dodatkowych faktów: matka Davida uczy w szkole przykościelnej, do której zresztą uczęszczał i sam Duchovny, druhem na ślubie był najprawdopodobniej przyjaciel Davida, aktor Jason „Monkey Shines” Beghe. To pierwszy ślub Duchovny'ego, a drugi Leone. Para spotykała się przez pół roku, co jak na standardy Hollywood można przeliczyć na pięć niehollywoodzkich lat. A kim w ogóle jest ta Leone? Pamiętacie film „Bad Boys” z dwoma czarnymi braćmi (m.in. Willem Smithem, znanym potem z „Dnia Niepodległości”)? Tea grała tę białą laskę, która była świadkiem w całej zadymie. Ładna twarz i nogi, trochę chuda, ale sexy.



I żeby już skończyć na zupełnym luzie: Gillian Anderson wypuściła singla, który ponoć jest muchos miodzios. Sa-

ma nie śpiewa, tylko coś tam gada, ale może to i lepiej. Zespół nazywa się HAL, a singiel „Extremis”. Jak ktoś chce więcej szczegółów to niech uda się na <http://cdnow.com> i zrobi CDnow search dla „hal extremis”.

Hard Drinking Man

Cytat miesiąca:

Scully: „Mogliby cię zrzucić na środku pustyni i powiedzieć „The truth is out there”, a ty poprosiłbys o łopatę”.

[X-Files: Piper Maru]

mowych Foxa (dla niedomyślnych: Mulder często pokazywany jest podczas oglądania pewnego dość popularnego gatunku filmów, z czego zresztą ostatnio żartowała nawet sama Scully. Gatunek ów niekoniecznie przeznaczony jest dla osób małoletnich). Do rzeczy: otóż wszystko zaczęło się od australijskiego pisma „TV Week”, które podało, że Dana Scully ma raka mózgu i nie przeżyje 5-go sezonu, który jesienią rozpocznie się w Stanach. No, a skoro my – Polacy – jesteśmy przy sezonie 3-cim, to oznacza, że jeszcze tylko przez 36 miesięcy będziemy w poniedziałki przelaczać wieczorem na Dwójkę!

Jakiś czujny duchem X-File mógłby zaprotestować i powiedzieć, że jakieś tam pismo z krainy, gdzie woda w zlewie kręci się w lewo, próbuje taniemi fałszywkami podbić sobie nakład. Niestety, utrzymywane w podobnym stylu wieści pojawiają się coraz częściej. Ponoć Carter, Duchovny i Anderson zgadali się, że sezon piąty będzie ostatnim (pierwotnie seria miała trwać sześć lat), a grande finale nastąpi w filmie kinowym. Słyszac takie wieści I *DON'T* WANT TO BELIEVE!!!

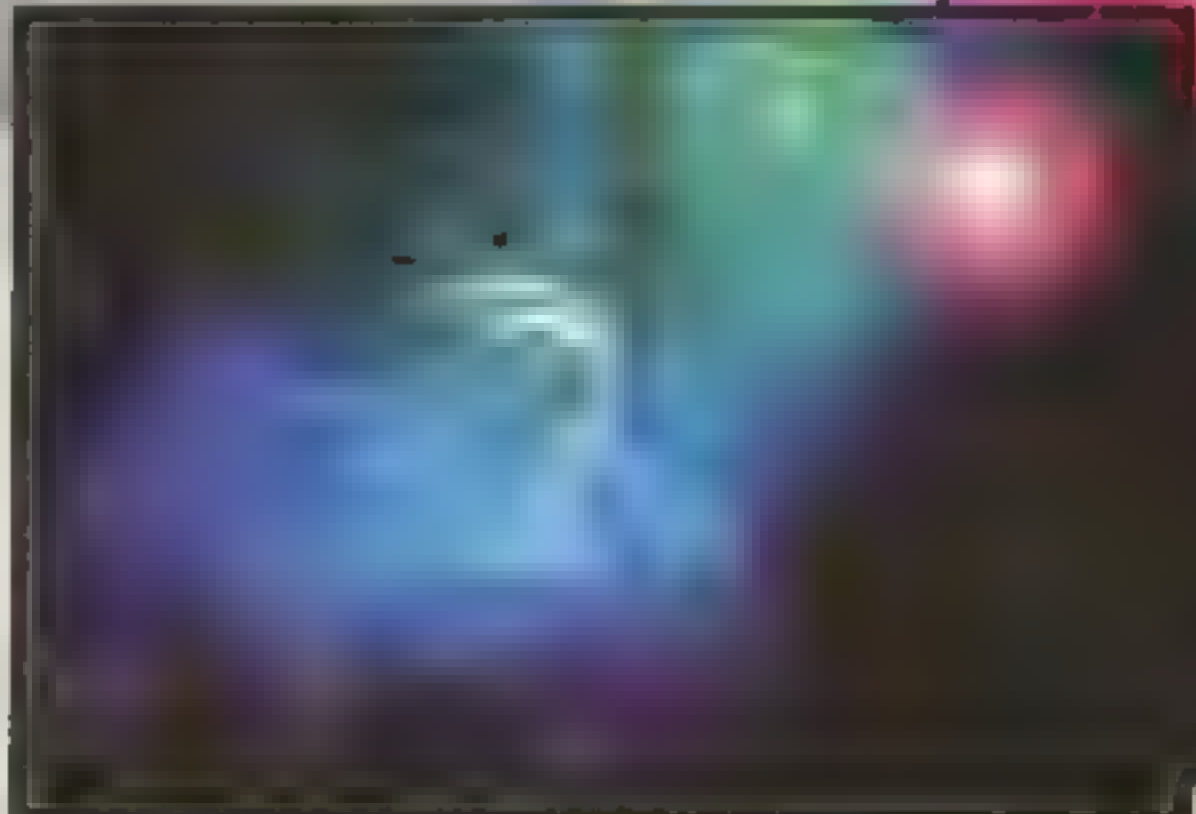
Mroczna atmosfera serialu chyba udzieliła mi się na dobre, bo mam dla was kolejną tragiczną informację: reklama ostatniego odcinka 4-tej serii

Nadobna żona Davida Duchovny'ego

akeji, ginęła jakaś ważna osoba, nawet bliscy pary bohaterów (nie powiem wam, kto ginie w końcu u nas właśnie oglądanego sezonu, ale przygotujcie się na szok). Pewnie i teraz tak się stanie. Kandydaci? Assistant Director, Walter S. Skinner... Cigarette Smoking Man, a.k.a. Cancer Man...

Najwyższy czas na mniej szokujące newsy, chociaż jeśli następne zdanie przeczytają co bardziej

Sezon 2, odc. 18.



Zespół uderzeniowy floty Imperium wszedł na orbitę planety Hoth, ostatniej kryjówki głównych sił Rebelii. Cztery Gwiezdne Niszczyciele prowadzone przez ISD Tyrand rozpoczęły przygotowania do ataku. Obrońcy postanowili przyjąć wyzwanie w przestrzeni kosmicznej. W skład sił rebelianckich wchodziła koreliańska korweta „Tantiv IV” oraz dwa X-wingi. Za sterami jednego z nich zasiadł komandor Luke Skywalker. Jako cel ataku obrano okręt flagowy napastników. Niestety, salwa z dział laserowych korwety i atak torpedami protonowymi wykonany przez myśliwce nie przyniosły oczekiwanego rezultatu. Kontratak był miazdzący – salwa

na Ziemi. Czy to możliwe? Tak, jeśli zaopatrzyć się w nowe rozszerzenie systemu karcianego Star Wars pod nazwą „Hoth”. Spokojnie, zaraz wszystko wyjaśnimy.

KARTY, KARTY, KARTY

Błyskotliwy rozwój karcianych gier dla kolekcjonerów spowodował, że w krótkim czasie pojawiło się wiele nowych systemów. Na liście ofiar karcianego biznesu znaleźli się również fani Gwiezdných Wojen. Firma Decipher Inc. wypuściła na rynek w porozumieniu z papciem Lucasem system „Star Wars CCG”. Nowy system szybko znalazł zagorzałych zwolenników (z takim tematem to naprawdę ciężko coś sknocić) i do-

Effect i Utinni Effect), bohaterowie (Rebelia, Imperium, obcy, roboty), statki kosmiczne (myśliwce i duże okręty wojenne), miejsca (począwszy od sektorów, a skończywszy na małych lokalach naziemnych), stwory, pojazdy naziemne, urządzenia, róż-



Karciane „Gwiezdne Wojny”

z dział turbolaserowych zniszczyła korwetę. Rebelianci utracili w tej potyczce kilku dobrych pilotów i postanowili bronić się na powierzchni planety.

Włączone pole ochronne uniemożliwiło bombardowanie z orbity, więc siły Imperium zdecydowały się na desant. Dowodzenie rebeliancką bazą Echo przejął gen. Carlis Rieekan i księżniczka Leia Organa. Szturm nadszedł od strony lodowych równin. Cztery maszyny AT-AT Blizzard wspierane przez pojazdy rozpoznawcze AT-ST Blizzard Scout i grupy Snowtrooperów ruszyły na generator pola. Obrońcy rzucili do walki dywizjon śmigaczy i piechotę, jednak z każdą chwilą rebelianci tracili coraz więcej ludzi i coraz bardziej ustępowali pola. Z chwilą, gdy generator został zniszczony, bitwa się skończyła. Dla bazy Echo i jej załogi nie było już ratunku. Nadchodził Lord Vader i Nowy Porządek.

• • •

Zastanawiacie się pewnie, co to jest? To nie fragment sceny z filmu, książki, ani nowej gry LUCA-SARTS. Ta bitwa rozegrała się tu,

SPRÓSTOWANIE

W poprzednim numerze SECRET SERVICE zamieściliśmy reportaż z targów INFOSYSTEM'97. Wśród wymienionych przez nas firmy wystawiających sprzęt, przez pomyłkę nie znalazła się firma GRAM ze Swarzędza, która zajmuje się dystrybucją gier TV oraz gier na konsole Nintendo 64, Super Nintendo, Gameboy, Saturn i PlayStation. Serdecznie przepraszamy.

tychczas sprzedano już ponad 300 milionów kart!

Pech chciał, że niżej podpisanych także dotknęła ta dziwna karciana choroba. Musimy więc wyjaśnić, dlaczego ten właśnie system zasługuje na większą uwagę niż inne. Przede wszystkim świat, w którym rozgrywa się akcja. Po latach posuchy aplikowany on jest we wszystkich dostępnych postaciach (no, może poza pokarmem dla zwierząt). Wyobraźcie sobie, jaką radochę będzie miał każdy uczestnik zabawy, kierując poczynaniami jednej ze stron (jasnej lub ciemnej) tego „historycznego” konfliktu. No i oczywiście nad wszystkim unosi się magia Mocy.

Wszystkie karty zostały doskonale przygotowane, posiadają wiele unikatowych zdjęć i informacji, których próżno szukać w innych źródłach. Do wad tego systemu należy zaliczyć fakt, iż do gry potrzebne są dwie lub więcej osób. Ale to standard w karcianych zabawach. Z kolei większa liczba graczy może spowodować zamieszanie po rozgrywce, bo jak tu zapamiętać, które karty są czyje.

MECHANIKA

W systemie wyróżniamy 10 rodzajów kart: efekty (także Mobile

ne rodzaje broni dla bohaterów i statków, karty przerwań akcji i testy Jedi (dojdą w rozszerzeniu „Dagobah”). Dotychczas, poza podstawowym zestawem składającym się z 324 kart, ukazały się rozszerzenia, które zostały stwo-

rzona na motywach Trylogii Lucasa: A New Hope (162 karty), limitowany Jedi Pack (11 kart) i Hoth (162 karty), a lada moment wyjdzie pakiet Dagobah (zapowiadanych 180 kart) i kończący „Imperium Kontratakuje” Bepin.. W dalszych planach są oparte na „Powrocie Jedi” scenariusze: Tatooine, Endor i Death Star, a także ostatnia nowinka – Shadows of the Empire.

W starterach znajduje się 60 kart, po 30 na każdą stronę konfliktu. Na trzydziestkę przypadają: 22 karty powszechne, 7 rzadkich i 1 wyjątkowa. Booster (zestaw uzupełniający) to 15 kart: 5 powszechnych, 2 rzadkie i 1 wyjątkowa (50% szans, iż będzie reprezentowała ciemną lub jasną stronę). Ceny pakietów nie różnią się na szczęście od cen innych systemów. Można także nabywać karty pojedynczo, ale wówczas ceny kart wyjątkowych są dużo wyższe niż pozostałych (wolna amerykanka).

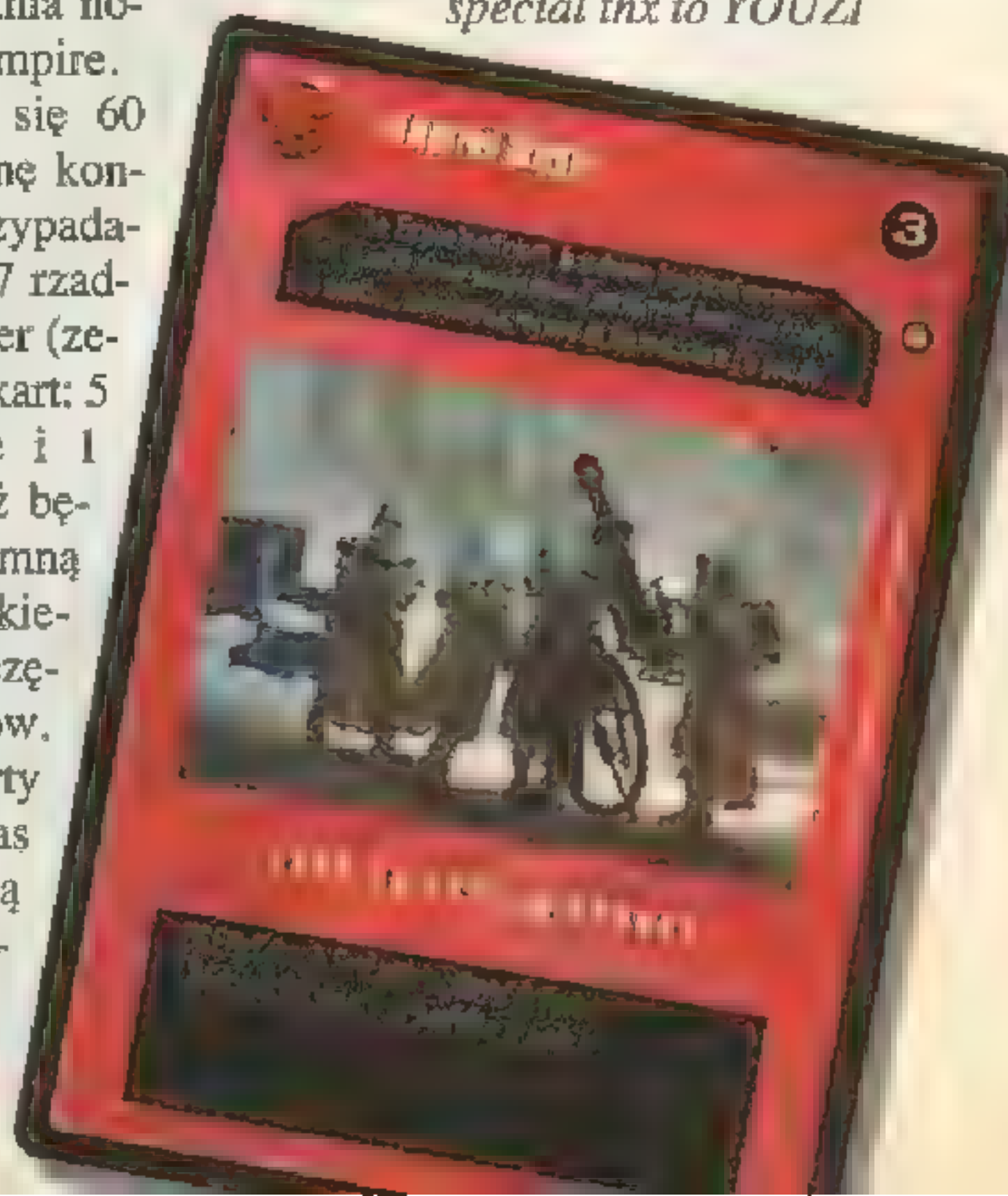
Instrukcja (w języku angielskim) w sposób przejrzysty wprowadza nas w arkana tej pasjonującej zabawy i nie sprawi trudności nawet początkującym graczom. Trzeba też dodać, że przepisy wraz z kolejnymi rozszerzeniami ulegają drobnym modyfikacjom. Z kolei na Internecie krąży reguły dla opcji Multiplayer.

TIME TO SAY GOODBYE

Karty mają tylko jedną wadę – nikt z waszych rodzin (rodzice, żona, dziewczyna) nie będzie was chwalił za ich kolekcjonowanie. Ale kto by ich tam słuchał! I tym optymistycznym akcentem kończymy obecny kącik Star Wars.

May tha Force Bee with ya!

Jedi Rif & Moff LMK
special thx to YOUZI



SS/KGB 89

software club **P**LAY[®]

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

PC CDROM

wybrane tytuły

11 TH HOUR	49 zł
AD 2044 (ver PL.)	122 zł
BATTLE BEAST	69 zł
BATTLECRUISER	127 zł
BROKEN SWORD	148 zł
CLANDESTINE	74 zł
COMMAND & CONQUER + MISSION	163 zł
COMMAND & CONQUER RED ALERT	148 zł
CRUSADER NO REGRET	49 zł
CZAROWNICA AGATA (ver PL.)	89 zł
DARK HOUR	69 zł
DARKENING PRIVATER II	152 zł
DEATH RALLY	139 zł
DESTRUCTION DERBY 2	130 zł
DIABLO	139 zł
DISCWORLD II	139 zł
DOWN IN THE DUMPS	100 zł
DRAGON LORE 2	139 zł
EXTREME PINBALL	45 zł
FATAL RACING	49 zł
GABRIEL KNIGHT 2	88 zł
GENE MACHINE	74 zł
GENIE WARS	49 zł
GRAND PRIX 2	127 zł
HARVESTER	88 zł
HEROES OF M. AND M. 2 (ver PL.)	148 zł
JET FIGHTER III	148 zł
K.K.N.D.	139 zł
KAJKO I KOKOSZ (ver PL.)	69 zł
KATHARSIS (ver PL.)	112 zł
LEW LEON (ver PL.)	89 zł
LONGBOW FLASHPOINT KOREA	58 zł
LORDS OF THE REALM 2	139 zł
M.A.X.	139 zł
MAGICZNE PUZZLE (ver PL.)	59 zł
MARZENA ZŁOTEJ RYBK (ver PL.)	79 zł
MDK (ver PL.)	131 zł
MEGAPACK 6	152 zł
MEGARACE 2	127 zł
MEGASIPAK	139 zł
NASCAR RACING 2	139 zł
NBA LIVE 97	139 zł
NEED FOR SPEED 2	139 zł
NET ZONE	74 zł
PHANTASMAGORIA 2	166 zł
PODWÓJNE KŁOPOTY (ver PL.)	99 zł
POKOŁOBU ŚWIAT (ver PL.)	59 zł
POLANIE (ver PL.)	89 zł
REALMS OF THE HAUNTING	152 zł
RELOADED	127 zł
S.C.A.R.A.B.	139 zł
S.T.O.R.M.	74 zł
SEGA RALLY	169 zł
SEKRETY KRÓLA (ver PL.)	89 zł
SETTLERS 3 MISSION	79 zł
SETTLERS II	124 zł
SHERLOCK HOLMES II	74 zł
SKYNET	139 zł
SMURFY (ver PL.)	113 zł
SPACE JAM	124 zł
SWAT POLICE QUEST 5	88 zł
SYNDICATE WARS	74 zł
ŚPIĄCA KRÓLEWNA (ver PL.)	69 zł
TACTICAL OPERATIONS II	89 zł
THE SIMPSON CARTOON STUDIO	139 zł
THEME HOSPITAL	139 zł
TILT	79 zł
TIME COMMANDO	127 zł
TOMB RAIDER	139 zł
TOUCHE (ver PL.)	113 zł
US NAVY FIGHTERS 1997	139 zł
WAGES OF WAR	129 zł
WAR WIND	127 zł
WARCRAFT 2 DELUXE	161 zł
WERSAL (ver PL.)	139 zł
WING COMMANDER III	79 zł
WORMS UNITED	139 zł
Z	74 zł

NINTENDO 64

WAVE RACER 64	299 zł
FIFA SOCCER 1997 64	299 zł
TRUCK 64	299 zł
MARIO 64	219 zł
PILOT WINGS 64	299 zł
SHADOWS OF THE EMPIRE	299 zł

Wszystkie podane w reklamie ceny są cenami brutto podanymi w nowych złotych i dotyczą wyłącznie sprzedaży wysyłkowej w ramach SOFTWARE CLUB. Ceny zawierają w sobie rabaty.

POSZUKUJEMY ODBIORCÓW HURTOWYCH NA TERENIE CAŁEGO KRAJU.
GWARANTUJEMY NAJKORZYSTNIEJSZE WARUNKI WSPÓŁP.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I DETALICZNA

PROGRAMY MOŻNA ZAMAWIAĆ TELEFONICZNIE
POD NUMERAMI:
tel/fax (022) 33-08-09
tel (0601) 22-50-96
LUB LISTOWNIE:
WARSZAWA 01-652 ul. Potocka 14 pawilon 2
ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 50 zł
REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT
PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU
KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM.

SKLEP FIRMOWY:
WARSZAWA 01-652
ul. Potocka 14 paw. 2
tel/fax (022) 33-08-09
tel (0601) 22-50-96
DOJAZD TRAMWAJEM NR 36
AUTOBUSEM NR 165
WARSZAWA 04-112 ul. Łukowska 2c paw. 24
tel/fax (022) 610-90-77
CZAS REALIZACJI ZAMÓWIENIA NA TERENIE
CAŁEGO KRAJU OK. 3 DNI

SPRZEDAŻ DETALICZNA PC CD ROM PROWADZĄ

WARSZAWA
PLAY ul. Potocka 14 paw. 2
WARSZAWA
DAN ul. Łukowska 2c paw. 24
ŁÓDŹ
ACTION ul. Piotrkowska 40
ŁÓDŹ
AMI PRO ul. Przybyszewskiego 9
POZNĄ
EUREKA ul. 27 Grudnia (DOMAR)
PŁOCK
GEOINF ul. Piłsnecka 10
WŁOCŁAWEK
SOFTLAN ul. Kalska 75 a
BEŁCHATÓW
MARKOM ul. Wojska Polskiego 32
KIELCE
MEDIKOM ul. Mała 16
SŁUPSK
ZAK ELEKTRONICS ul. Sienkiewicza 1

TO MIEJSCE CZEKA NA TWOJĄ FIRMĘ

AUTORYZOWANY DEALER
SONY
POLAND
SPRZEDAŻ
HURTOWA



KONSOLE PlayStation AKCESORIA

SPECJALISTYCZNE IDENTYFIKATORY
OŚCIEŻNIKI, KOPARKI, KIEROWNICE, MYSZKI, KŁAWISZOWNIA
PRZEWODY EURO-SCART, LINIA-CABLE, KABLE RF, MEMORIA RAM

OPROGRAMOWANIE

W OFERCIE PONAD 100 TYTUŁÓW
CO TYDZIEŃ NOWOŚCI !!!

BIURO HANDLOWE I SKLEP
Łódź ul. Piotrkowska 40

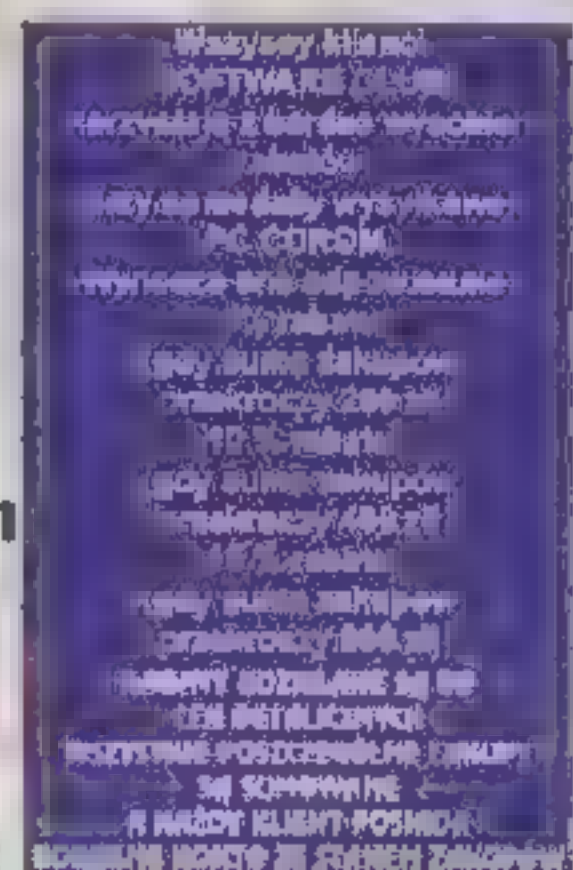
tel/fax **10 421 32 93 42**
tel/fax **10 421 33 35 74**

TELEFONY:

tel/fax (022) 33-08-09
tel (0601) 22-50-96

PC CDROM MULTIMEDIA wybrane tytuły

3D ATLAS	139 zł
DYKTANDO	97 zł
ENCYKLOPEDIA KOSMOS	99 zł
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	159 zł
OPTIMUS PASCAL	
ENCYKLOPEDIA PWN	216 zł
EURO PLUS+	370 zł
HISTORIA ŚWIATA	169 zł
OPTIMUS PASCAL	
JAK TO DZIAŁA	159 zł
OPTIMUS PASCAL	
KLIK JAK CZYTAĆ	99 zł
LET'S DRAW	89 zł
MOJE PIERWSZE ABC	89 zł
NEW BEAT TRANSMISSION	89 zł
PROFESOR HENRY	89 zł
SŁOWNIK ANG-POL I POL-ANG	139 zł
SŁOWNIK NIE-POL I POL-NIE	139 zł



SONY PSX wybrane tytuły tylko w sprzedaży wysyłkowej

ANDRETTI RACING	
BATTLE ARENA TOS 2	
BLAM MACHINEHEAD	
BLAST CHAMBERS	
BLAZING DRAGONS	
BROKEN SWORD	
BURNING ROAD	
BUST A MOVE 2	
CASPER	
CRASH BANDICOOT	
DARKSTALKERS	
DIE HARD TR. OGY	
DISRUPTOR	
EARTH WORM JIM 2	
FIFA SOCCER 97	
FLOATING RUNNER	
GEX	
HARD CORE 4x4	
IMPACT RACING	
IN THE HUNT	
INT. TRACK & FIELD	
IRON MAN	
IRONMAN X-9	
JUMPING FLASH 2	
JUPITER STRIKE	
KART DUEL	
KING'S FIELD	
LEGION	
MOTOR TOON 2	
NBA LIVE 97	
NHL FACE OFF 97	
PENNY RACERS	
RAYMAN	
RIDGE RACER REV	
SAMURAI SHOWDOWN	
SIM CITY 2000	
STAR FIGHTER 3000	
STREET RACER	
SUPERSONIC RACERS	
TATTAI NBA 97	
TEKKEN 2	
TIME COMMANDO	
TOSHINDEN 2	
TUKEI B1	
LFO	
VIRTUAL GOLF	
WIPE OUT 2097	
WORMS	
Z.COM 2	

ACTUA SOCCER

PC, Paweł Karwowski
Aby mieć superdrużynę, uruchom grę z linii komendy DOS-u: SOCCER-01142475549 i będziesz miał możliwość użycia opcji ULTIMATE.

ALIEN 3

SNES, Marcin Krupa
Kody: 1. QUESTION, 2. MASTERED, 3. MOTORWAY, 4. CABINETS, 5. SQUIRREL.

AMOX

PC, Marek Guss „Marecki”
Kody: 1. CBYXYC, 2. XABXAB, 3. AZCBXC, 4. YYBB-CY, 5. BAXCXX. Kody specjalne: XXXXXX lub YAYAYA – niekończąca się amunicja, ZZZ-CXY – możliwość wyboru etapu, ZAZACC – credits, BABYXX – nieśmiertelność.

ASSAULT RIGS

PSX, Piotr Klicki
Spauzuj grę i wciśnij: L(ewo), F(ire), L, F, L, L, F, P.(rawo), F, P., F, F – niezniszczalność. A potem: L, P, L, L, P., L, P, P, G(óra), D(ół), G, G, D, G, D, D.

BATTLESHIP

GameBoy, Marcin Krupa
Kody: 18. HBWQJP, 22. YRBGTD, 26. BCSQBV, 30. JFQJQT, 34. TSCGTC, 38. TWFGTM, 42. PNB-GYK, 46. CKSQZP.

BLOOD AND MAGIC

PC, Predator
Kody do wpisywania w czasie gry trzymając ALT:
FOG? WHAT FOG? – fog of war off, BOOST – mana na full, ELMINSTER – wynalazki, ACOLYTE – basal golem, FATHER – cleric, WOLVERINE – druid, GREMLIN – enchanter, FATAL ATTRACTION – fury, FLYING MONKIES – gargoyle, RAISE DEAD – ghoul, ALASKA – gnome, JARETH – goblin, CONCRETE – stone golem, MERV – griffin, BODY GUARD – guardian, MICRO-SQUISH – juggernaut, MOTHER IN LAW – harpy, SEDUCTION – nymph, LANCELOT – paladin, YOGI – ranger, NEEDS FOOD BADLY – warrior, MERLIN – wizard, SHADOW – wraith, SMOG – wyrm, DEAD FLESH – zombie.

BREATHLESS

Amiga, Paweł Karwowski
Kody: 1. 181C5HBQL87HS51D, 2. 181CRCR4LCRLSOPT, 3. 181CSEBQLCRRH8SD, 4. 181A59H6009PGOPD, 5. 181A59011WLP-GOPT, 6. 181A59MKTINPG05D.

BRUTAL PAWS OF FURY

Amiga, Paweł Karwowski
Wpisz NINE SPROGS jako hasło aby uzyskać nietykliwość.

Microsoft Novell Symantec Corel Compaq Hewlett-Packard Siemens-Nixdorf APC

Philips Yamaha Iomega USRobotics Motorola Sony Panasonic Toshiba Fiskars Lotus

PRIMAX WESTERN-DIGITAL SEAGATE EPSON OKI INTEL CREATIVE LABS

W naszej ofercie znajdziecie:

Drukarki HP	Komputery UNIA
DeskJet 340 765	Pentium 100 just od 1 000
DeskJet 400C 535	Pentium 120 just od 1 000
DeskJet 690C 851	Pentium 133 just od 1 100
DeskJet 820Cxi 1 183	Pentium 150 just od 1 200
DeskJet 870Cxi 1 545	Pentium 166 just od 1 600
LaserJet 5L 1 170	Pentium 200 just od 2 200
LaserJet 6P 2 566	Pentium 166 MMX just od 1 900
LaserJet 6MP 3 164	Pentium 200 MMX just od 2 500

Drukarki EPSON	Monitory
Stylus 200 485	14" mono LR Mitsa 229
Stylus Color 200 611	14" kolor LR&NI Mitsa 579
Stylus Color 400 865	14" kolor LR&NI ProVIEW 639
Stylus Color 500 863	14" kolor LR&NI Target 649
	14" kolor LR&NI CTX 645
	15" kolor LR&NI ProVIEW 895
	16" kolor LR&NI CTX 910
	17" kolor LR&NI CTX 1 690

Drukarki CANON	O r a z
BJ-30 485	Sound Blaster 16 PnP 299
BJC-70 693	Sound Blaster AWE 64 579
BJC-240 617	ZIP 100MB zewn. 530
BJC-620 1 168	FaxModem Active 33.6 w. 340
	FaxModem Active 33.6 z. 405

RATY, LEASING, RABATY GOTÓWKOWE

Mamy zawsze to czego potrzebujesz.

Rok założenia 1986. Tel: 60 60 278, 60 60 279, 60 60 282
Fax: 60 60 280, Serwis: 60 60 281
ul. Postępu 18, 02-676 Warszawa
pon. - pt. 9-17

CONTRA

GameBoy, Piotr Pabich
Kody: DT3X, 3TQQ, 3KX2,
3LGY, F1S3, MDQJ, MMRZ, 341Q,
BF4K, FIRQ, MDWC, BCAF,
KKSX, 2RYU, 3V15, MQX5,
F1SG, 355X, L3RC, MQSS, BFLR.

KISS – cała dostępna broń i amuni-
cja, IDAHO – przejście przez ściany.

DEADLOCK

PC, Piotr Atamański
Wciśnij CTRL + F1, aby uzy-
skać cheat menu wpisz:

cze oraz nieograniczoną liczbę na-
boi, granatów i niezniszczalność.

FEARS

Amiga, Paweł Karwowski
Naciskając klawisz HELP dosta-
jesz po 99 pocisków, kluczy i życie.

odgrywa melodię, GRIMLEY –
informacje o grze.

FOREST DUMB

Amiga, Karwowski&Zabolski
Kody: 0123, 4791, 5628, 9111,
0997, 0947 – nietykalność.

FOREST DUMB FOREVER

Amiga, Paweł
Karwowski
Kody: 0556,
2424, 7531.

GENE WARS

PC
W trakcie gry
wpisz SALMO-
NAXE i potem:
W – wygrana misji,
L – wezwanie mo-
nolitów (możesz
wszystkich upgra-
deować na maxa),
C – dostęp do
wszystkich hybryd i mutacji
(czyli fauny), T – budynki.

GOAL 3

Pegasus, Piciu
Kody do finału: F82-3BC-1691,
CC4-7E9-1915.

HIGH SEAS TRADER

PC, Antoni
Znajdź miasto, które przy na-
pisie Nationality nie ma nic lub
ma dziwne znaczki (u mnie Char-

TIPS & TRICKS

CYBERPUNKS

Amiga, Piotr Szczygiel
Po rozpoczęciu gry naciśnij: R,
G, B, Fire i lewy przycisk myszy.
Teraz: F1-F5 – wybór misji, 1-4
– poziom, S – tarcza, A – karabin,
D – robot, Shift lewy – bomba.

CYTADELA

Amiga, Paweł Karwowski
W czasie gry wpisz: KITARA –
przejście do następnego levelu,
HOTKIWI – nieśmiertelność, HOT-

MAKE IT SO – 1000 kredy-
tów i zasobność jednostek o 100,
FRODO – kończy aktualny
projekt poszukiwań,
GOHTI – zwiększa populację
na danym terytorium,
TOUCHE – obejrzenie dowol-
nej końcowej sceny etapu.

FATE

PC, Stanisław Czyż
W pierwszej komnacie naciśnij
F8. Będziesz miał wszystkie klu-

FIFA '97

PC, X-Dude
Przy wybieraniu nawierzchni
przed meczem najedź na halę
i wciśnij „y”. Będziesz grał na
trawie w hali.

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

PC, Paweł Karwowski
Wpisz w trakcie gry: KOWA-
MORI – przyspieszenie, ZERO-
XPARK – wybranie dowolnego
pomieszczenia, NEUROTOX –

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24
tel./fax (22) 42-93-68

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry - lub zatelefonuj do nas.

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM

ZAZNACZONE GRY

Nazwisko i imię

Kod, Miasto, Ulica, Nr Domu i Mieszkania, Telefon

(podpis Rodzica / osoby dorosłej)
Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki

AMIGA

zł, gr

<input type="checkbox"/> Agent Czas	25.00
<input type="checkbox"/> Alfabet Smeral A500	38.00
<input type="checkbox"/> Alfred Chicken A1200	39.00
<input type="checkbox"/> Alien Breed 3D A1200	24.00
<input type="checkbox"/> Alien Breed 3D A1200	99.00
<input type="checkbox"/> Alien Targol	29.00
<input type="checkbox"/> American Poker	9.00
<input type="checkbox"/> American Poker-Data Disk	8.00
<input type="checkbox"/> Andromeda	13.00
<input type="checkbox"/> Amie	17.00
<input type="checkbox"/> Amie 2	25.00
<input type="checkbox"/> Astral	28.00
<input type="checkbox"/> Atlantida	17.00
<input type="checkbox"/> Banshee A1200	30.00
<input type="checkbox"/> Battlestorm	19.00
<input type="checkbox"/> Baz Kompromisu 500+500 1200	34.00
<input type="checkbox"/> Blinky's Scary School	17.00
<input type="checkbox"/> Body B-Gal A1200	80.00
<input type="checkbox"/> Brutal Football A500	30.00
<input type="checkbox"/> Brutal Football A1200	20.00
<input type="checkbox"/> Brydż	25.00
<input type="checkbox"/> Budokan	18.00
<input type="checkbox"/> Cadaver	24.00
<input type="checkbox"/> Cardiac	15.00
<input type="checkbox"/> Coala	88.00
<input type="checkbox"/> Crazy Cars 2	19.00
<input type="checkbox"/> Cyber Kick	17.00
<input type="checkbox"/> Cyberforce	29.00
<input type="checkbox"/> Dan Wilder	20.00
<input type="checkbox"/> Data Girl	28.00
<input type="checkbox"/> Data Girl A1200	28.00
<input type="checkbox"/> Dawn Patrol	61.00
<input type="checkbox"/> Desert Wolf	43.00
<input type="checkbox"/> Doc Croc's Adv. A500	17.00
<input type="checkbox"/> Doman-Grzechy Ardana	94.00
<input type="checkbox"/> Dracula	18.00
<input type="checkbox"/> Dragonstone	35.00
<input type="checkbox"/> Edd the Duck 2	17.00
<input type="checkbox"/> Ekspertment Delfin	24.00
<input type="checkbox"/> Energy Mover	24.00
<input type="checkbox"/> Epic	25.00
<input type="checkbox"/> Eskadra	29.00
<input type="checkbox"/> Exile	49.00
<input type="checkbox"/> Explor	17.00
<input type="checkbox"/> F-1 Tornado A500	17.00
<input type="checkbox"/> F-24 Retaliator	38.00
<input type="checkbox"/> Fears A1200	59.00
<input type="checkbox"/> First Samurai	28.00
<input type="checkbox"/> Forest Dumb	29.00
<input type="checkbox"/> Forest Dumb Forever	29.90
<input type="checkbox"/> Frankenstein A500	17.00
<input type="checkbox"/> Franko-The Crazy Revenge	24.00
<input type="checkbox"/> Futurarium A500+	99.00
<input type="checkbox"/> Gear Works	15.00
<input type="checkbox"/> Gielda Światowa	24.00
<input type="checkbox"/> Gloom A1200	59.00
<input type="checkbox"/> Gloom De Luke A1200	81.00
<input type="checkbox"/> Guardian A1200	33.00
<input type="checkbox"/> Helmdall 2 A500	38.00
<input type="checkbox"/> Helmdall 2 A500	36.00
<input type="checkbox"/> Heliosfera	31.00
<input type="checkbox"/> High Seas Trad. A1200	51.00
<input type="checkbox"/> Hokej na Lodzie	17.00
<input type="checkbox"/> Intercair	38.00
<input type="checkbox"/> International Soccer	25.00
<input type="checkbox"/> International Tennis A500	17.00
<input type="checkbox"/> Ishar 2 A500+600	38.00
<input type="checkbox"/> Ishar 3 A500+600	41.00
<input type="checkbox"/> Jaguar XJ220	24.00
<input type="checkbox"/> James Pond 3 A1200	29.00
<input type="checkbox"/> Janssik	10.00
<input type="checkbox"/> Jurajski Sen	20.00
<input type="checkbox"/> Kajko i Kokosz	39.00
<input type="checkbox"/> Karciarz	18.00
<input type="checkbox"/> King's Table	35.00
<input type="checkbox"/> Kingpin	31.00
<input type="checkbox"/> Knights of the Sky	24.00
<input type="checkbox"/> Kosmos	18.00
<input type="checkbox"/> Kretacz	15.00
<input type="checkbox"/> Kupiec	29.90
<input type="checkbox"/> Lasermania 2	17.00
<input type="checkbox"/> Last Soldier	14.00
<input type="checkbox"/> Lazarus	29.90
<input type="checkbox"/> Legends A1200	81.00
<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager	29.00
<input type="checkbox"/> Liga Polska Manager 96	37.00
<input type="checkbox"/> Links - Golf	18.00
<input type="checkbox"/> Lost in Mine	24.00
<input type="checkbox"/> Magic Balls	18.00
<input type="checkbox"/> Magic Coins	13.00
<input type="checkbox"/> Manhunter 2 San Francisco	24.00
<input type="checkbox"/> Master Mind	15.00
<input type="checkbox"/> Mean Aranas	22.00
<input type="checkbox"/> Mega Blast	25.00
<input type="checkbox"/> Mentor	35.00
<input type="checkbox"/> Meta Kombi	31.00
<input type="checkbox"/> Misto Smeral	29.90
<input type="checkbox"/> Miki	39.00
<input type="checkbox"/> Miska Harolda	43.00
<input type="checkbox"/> Mistrz Polski 96 500+600, 1200	37.00
<input type="checkbox"/> Mnemotron	15.00
<input type="checkbox"/> Mortal Weapon	15.00
<input type="checkbox"/> Mr Tomato	29.00
<input type="checkbox"/> Okrety	17.00
<input type="checkbox"/> Olimpiada 98	29.00
<input type="checkbox"/> Oscar A500	32.00
<input type="checkbox"/> Out to Lunch A1200	24.00
<input type="checkbox"/> Overkill A1200	24.00
<input type="checkbox"/> Pechowy Prezent	29.00

<input type="checkbox"/> Pinball Illusions A1200	55.00
<input type="checkbox"/> Pinkie	30.00
<input type="checkbox"/> Pinomania	10.00
<input type="checkbox"/> Pole Walki	25.00
<input type="checkbox"/> Poltergeist	30.00
<input type="checkbox"/> Primal Rage A1200	98.00
<input type="checkbox"/> Pro Tennis Tour 2	28.00
<input type="checkbox"/> Project Battlefield	25.00
<input type="checkbox"/> Qwak	31.00
<input type="checkbox"/> Raid przez Polskę	29.00
<input type="checkbox"/> Rejd przez Polskę	48.00
<input type="checkbox"/> Reversi	17.00
<input type="checkbox"/> Risky Woods	18.00
<input type="checkbox"/> Road Rash	18.00
<input type="checkbox"/> Rooster	15.00
<input type="checkbox"/> Rooster 2	20.00
<input type="checkbox"/> Sabre Team A500	34.00
<input type="checkbox"/> Sabre Team A1200	34.00
<input type="checkbox"/> Sen	29.00
<input type="checkbox"/> Sink or Swim	25.00
<input type="checkbox"/> Skarabeusz-Pekiel	17.00
<input type="checkbox"/> Skarb Templariuszy	29.00
<input type="checkbox"/> Skaut Kwaternariusz	28.00
<input type="checkbox"/> Skeleton Krew A1200	39.00
<input type="checkbox"/> Smuś	17.00
<input type="checkbox"/> Soccer Sup. A500+600	60.00
<input type="checkbox"/> Soccer Superst. A1200	60.00
<input type="checkbox"/> Sports Legacy A1200	89.00
<input type="checkbox"/> Storm Master	30.00
<input type="checkbox"/> Street Hassie	9.00
<input type="checkbox"/> Summer Camp	15.00
<input type="checkbox"/> Super Stardust A1200	60.00
<input type="checkbox"/> Super Taskwondo Master	38.00
<input type="checkbox"/> Super Tennis Champs	49.00
<input type="checkbox"/> Syzyf	17.00
<input type="checkbox"/> Taekwondo Master A1200	28.00
<input type="checkbox"/> Tag Team Wrestling A500	17.00
<input type="checkbox"/> Tajemnica Bursztyń Komnaty	30.00
<input type="checkbox"/> Tao	15.00
<input type="checkbox"/> The Games	25.00
<input type="checkbox"/> Titanic Binky	17.00
<input type="checkbox"/> Total Cargo A1200	22.00
<input type="checkbox"/> Total Football	48.00
<input type="checkbox"/> Traps & Treasures	30.00
<input type="checkbox"/> Trois A500	23.00
<input type="checkbox"/> Trois A1200	26.00
<input type="checkbox"/> Truck Racing	17.00
<input type="checkbox"/> Tyran 500+600, 1200	38.00
<input type="checkbox"/> Ubek A1200	21.00
<input type="checkbox"/> Universe	48.00
<input type="checkbox"/> Unlump 2	28.00
<input type="checkbox"/> Vahank	17.00
<input type="checkbox"/> Vicky	17.00
<input type="checkbox"/> Vile Light	29.00
<input type="checkbox"/> Watchtower A1200	48.00
<input type="checkbox"/> Wild West	17.00

<input type="checkbox"/> Wicked	24.00
<input type="checkbox"/> Wollchid	20.00
<input type="checkbox"/> World Rugby Manager	17.00
<input type="checkbox"/> Worlds of Legend	24.00
<input type="checkbox"/> Worms Directors Cut A1200	100.00
<input type="checkbox"/> Zombi	17.00
EDUKACYJNE I UŻYTKOWE	
<input type="checkbox"/> Korepetytor z Fizyki	28.00
<input type="checkbox"/> Korepetytor z gram. i Pol.	28.00
<input type="checkbox"/> AMICab	24.90
<input type="checkbox"/> AMISłownik Ang-Pol, Pol-Ang	22.00
<input type="checkbox"/> AMISłownik Niem-Pol, Pol-Niem	22.00
<input type="checkbox"/> AMITEKST GOLD	44.90
<input type="checkbox"/> AMITEKST Mini	12.00
<input type="checkbox"/> AMITEKST PRO 2.0	44.90
<input type="checkbox"/> Asystent	14.00
<input type="checkbox"/> Asystent PRO	25.00
<input type="checkbox"/> Brain Fodder	30.00
<input type="checkbox"/> Digi Booster	25.90
<input type="checkbox"/> Edukacja	35.00
<input type="checkbox"/> FIRMA v.6.5	140.00
<input type="checkbox"/> Fiskus	34.00
<input type="checkbox"/> Geometria dla każdego	29.00
<input type="checkbox"/> Hiperstang.pl-pl-ang 500+600	22.00
<input type="checkbox"/> Historia kl. 8	30.00
<input type="checkbox"/> Historia szk.p + Jc kl. 1	14.90
<input type="checkbox"/> Jez. Angielski	35.00
<input type="checkbox"/> Jez. Niemiecki	35.00
<input type="checkbox"/> Mary Tales	31.00
<input type="checkbox"/> Nauka jazdy	39.00
<input type="checkbox"/> Navapant	37.00
<input type="checkbox"/> Navapant IV	49.00
<input type="checkbox"/> Nowogród-Słownik J. Polskiego	15.00
<input type="checkbox"/> Ortografia	22.00
<input type="checkbox"/> Piazar 8.9	47.00
<input type="checkbox"/> Pitagoras kl. 5-8 Podst.	25.90
<input type="checkbox"/> Pitagoras Lic.kl. 1,2	25.90
<input type="checkbox"/> Pitagoras Lic.kl. 3,4	25.90
<input type="checkbox"/> Pitagoras Matura	25.90
<input type="checkbox"/> Planetarium	13.00
<input type="checkbox"/> Polonista	33.00
<input type="checkbox"/> Program Eksperta Gield.	50.00
<input type="checkbox"/> Super Bull 1-3 kl. Podst.	32.00
<input type="checkbox"/> Super Memo v.3.0 A	49.00
<input type="checkbox"/> Teniexpres	28.00
<input type="checkbox"/> Wisielec	19.00
<input type="checkbox"/> You and Me 1 ang.	35.00

<input type="checkbox"/> Fly Harder	18.50
<input type="checkbox"/> Legends	61.00
<input type="checkbox"/> Overkill + Lunar-C	24.00
<input type="checkbox"/> Pinball Illusions	58.00
<input type="checkbox"/> Roadkill	49.00
<input type="checkbox"/> Speedball 2	43.00
<input type="checkbox"/> Sports Legacy	95.00
<input type="checkbox"/> Strip Pot	31.00
<input type="checkbox"/> Vital Light	20.00
<input type="checkbox"/> Whizz	49.00
<input type="checkbox"/> Scena PL	48.00
<input type="checkbox"/> Super Memo 3.0	78.00

Sony PlayStation

tel. 0-601 202-118

<input type="checkbox"/> Alone in the Dark	150.00
<input type="checkbox"/> Casper	160.00
<input type="checkbox"/> Crash Bandicoot	190.00
<input type="checkbox"/> Destruction Derby 2	200.00
<input type="checkbox"/> Die Hard Trilogy	190.00
<input type="checkbox"/> Disruptor	180.00
<input type="checkbox"/> Excalibur	195.00
<input type="checkbox"/> Exhumed	195.00
<input type="checkbox"/> FIFA 97	190.00
<input type="checkbox"/> Grid Run	195.00
<input type="checkbox"/> Legacy of Kain	195.00
<input type="checkbox"/> Little Big Adventure	195.00
<input type="checkbox"/> Lost Vikings 2	195.00
<input type="checkbox"/> Need for Speed 2	195.00
<input type="checkbox"/> NBA 97	190.00
<input type="checkbox"/> NBA Jam Extreme	150.00
<input type="checkbox"/> Micro Machines v.3	190.00
<input type="checkbox"/> Pandemonium	180.00
<input type="checkbox"/> Porsche Challenge	200.00
<input type="checkbox"/> Re-Loaded	185.00
<input type="checkbox"/> Soul Blade	210.00
<input type="checkbox"/> Soviet Strike	180.00
<input type="checkbox"/> Star Gladiator	170.00
<input type="checkbox"/> Street Fighter Alpha 2	170.00
<input type="checkbox"/> Suikoden	190.00
<input type="checkbox"/> Tekken 2	200.00
<input type="checkbox"/> Tomb Raider	200.00
<input type="checkbox"/> Worms	170.00
<input type="checkbox"/> KONSOLA SONY PLAYSTATION	TEL.

CD32

<input type="checkbox"/> Alfred Chicken	24.00
<input type="checkbox"/> All Terrain Racing	60.00
<input type="checkbox"/> Chaos Engine	37.00
<input type="checkbox"/> Fears	71.00
<input type="checkbox"/> Fire & Ice	37.00

lestone - Ameryka). W banku znajdziesz 256 mln GOLD.

HIRE GUNS

Amiga, Paweł Karwowski
Wpisanie hasła AMIGA podczas gry daje nieśmiertelność.

HUNT FOR RED OCTOBER

Pegasus, Czacha
START i SELECT - max życia.

KATHARSIS

PC
Wszystkie kody: 1-1: BEE, 1-2: SHIELD, 1-3: WHIRLWIND, 1-4: ELECTRICITY, 2-1: BOMBSHELL, 2-2: BORER, 2-3: SWITCH, 2-4: HEAT, 3-1: LEVIATHAN, 3-2: RAINBOW, 3-3: SPRINGER, 3-4: BAD DREAM, 4-1: ANTENNAE, 4-2: SLEDGEHAMMER, 4-3: CAVITY, 4-4: BULLET RAIN, 5-1: GIANTS, 5-2: PRIME TEAM, 5-3: XL SHIPS, 5-4: BLOOD BATH.

KID CHAOS

CD 32, Michał „Sculmans” Wierzbicki i Ralph
Kody: 1. LILBDKEAJNA, 2. NMOHCKGLGAB, 3. EQAOH-KRBIAC, 4. PFQOOAICKTN.

KRUSTYS FUN HOUSE

GameBoy, Marcin Krupa
Kody: MCBAIN, MILHOUSE, CMBURNS, PRINCESS.

LEMMINGS

SNES, Marcin Krupa
Ukryte plansze: GNNBJWV, RCQRFPZ, FBJJKB, RMQMZDC, DTCZVMQ.

LION KING

PC, Paweł Karwowski
Wpisz DWARF na planszy tytułowej i teraz: H - regeneracja energii, L - skok do następnego poziomu.

MIGHT AND MAGIC 2

PC
Kody: 1313 - przegrana, 32167 - 5 czarnych smoków, 8675309 - cała mapa, 911 - wygrana.

OUTLAWS

PC
Kody: OLPOSTAL - broń i amunicja, OLCDS - supermapa, OLREDLITE - wrogowie zamrożeni, ale nie można ich zabić.

PANZER DRAGON 2

Saturn, Przemysław Jasiński
W epizodzie 4 na końcu pierwszego korytarza jest brama. Wleć do niej naciskając „górę” na joypadzie. Jeśli w OPTIONS wybrałeś „instrument mode” na full to na dole ekranu pokaże się napis „ROUTE 3”. Jeśli tam wleczysz to jest to połowa sukcesu. Teraz musisz zdobyć powyżej 90% skuteczności. Jeśli spełnisz te warunki to w epi-

zodzie 5 będziesz miał fajnego smoka - Skydarta. Niestety wszystko ma swoje słabe strony. Jeżeli w dalszych epizodach będziesz miał skuteczność 80% lub mniej to wszystko w porządku, ale jeżeli będzie to około 90% to twój smok zmieni się na gorszego (Type_01). Gdy zdobędziesz się około 100% to smok urośnie do Type_02.

Jest jeszcze prosty sposób na zdobycie dużej liczby punktów. W epizodzie 1, po rozwaleniu dużej kuli usłyszysz dziwny dźwięk. Rozejrzyj się wtedy po niebie. Ujrysz dość duży, czarny statek. Strzelaj do niego, a liczba punktów będzie rosła jak na drożdżach.

POLANIE

PC, Wojciech Spytek
Pocisk Kapłana wybucha na trzech kolejnych polach. Jeżeli budynki wroga leżą blisko siebie to celuj w jeden tak by ostatnia część pocisku wybuchła na drugim budynku. Wrogowie będą naprawiać tylko ten, w który celujesz.

POWER RANGERS

GameBoy, Piotr Pabich
Kody: Normal: 4718, 1012, 0216, 1387. Hard: 1001, 3109, 3492, 0411.

PRINCE OF PERSIA

Pegasus, Piciu
Kody: Level 2 - 51057727, Level 3 - 85330030, Level 4 -

09610333, Level 5 - 06649223, Level 6 - 64366748, Level 7 - 09796132, Level 8 - 88598748.

RAYMAN

PSX, Piotr Klicki
Aby mieć 99 żyć wpisz kod: X, N, B, 9, F, M, I, Z, 2.

SETTLERS 2

PC, Klimek & Ludwisiak
Dostęp do wszystkich misji możesz uzyskać w bardzo prosty sposób, nie przechodząc każdej z nich po kolei. W katalogu SETASAVE znajdziesz plik mission.dat. Teraz zwykłym nortonowskim edytorem wystarczy przerobić w nim wszystkie zera z pierwszego wiersza na jedynek.

SILVERBALL

PC, Przemysław Pyka
Podczas gry wciśnij Esc, a następnie B + N - dodatkowa bila.

SLEEPWALKER

Amiga, Piotr Szczygieł
Na planszy tytułowej wpisz: DINGADINGDANGMYDANGA LONGLINGLONG. Kolor nosów zmieni się na zielony i teraz M - mapa, a Return - następny poziom.

STREET FIGHTER 2

Amiga, Piotr Wróblewski
Jeżeli w czasie gry wpiszesz 7 KIDS, to w następnej rozgrywce

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24
tel./fax (22) 42-93-68

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry - lub zatelefonuj do nas.

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM

ZAZNACZONE GRY

Nazwisko i imię

Kod, Miasto, Ulica, Nr Domu i Mieszkania, Telefon

(podpis Rodzica / osoby dorosłej)
Płatne przy odbiorze plus koszty wysyłki

PC 3.5"

<input type="checkbox"/> 1999	39.00	<input type="checkbox"/> Lord of the Realm	59.00	<input type="checkbox"/> Ułaski Cyfrowy v.3.0	35.00	<input type="checkbox"/> Battlecrusier 3000	127.00	<input type="checkbox"/> Gry wirtualne 3D cz.2 shw	25.00	<input type="checkbox"/> Road Warrior	49.00	<input type="checkbox"/> Wersja 1985 PL	130.00
<input type="checkbox"/> 7 Dni 7 Nocy	39.00	<input type="checkbox"/> Manager Pikarski	29.00	<input type="checkbox"/> Matematyka kl. IV	25.00	<input type="checkbox"/> Big Red Racing	87.00	<input type="checkbox"/> Gry wirtualne 3D cz.2 shw	25.00	<input type="checkbox"/> Sabre Team	35.00	<input type="checkbox"/> Wellands	89.00
<input type="checkbox"/> Alien Breed	37.00	<input type="checkbox"/> Mega Blast	29.00	<input type="checkbox"/> Matematyka kl. VI	37.00	<input type="checkbox"/> Bioforge	39.00	<input type="checkbox"/> Harpoon Class '97 WIN95	139.00	<input type="checkbox"/> SCARAB	135.00	<input type="checkbox"/> Wing Commander 2	39.00
<input type="checkbox"/> Alien Breed Tower Assault	79.00	<input type="checkbox"/> Mega-lo-Mania	28.00	<input type="checkbox"/> Matma 1-4 Lic	79.00	<input type="checkbox"/> Brain Dead 13	105.00	<input type="checkbox"/> Harvester	88.00	<input type="checkbox"/> SEGA Rally	165.00	<input type="checkbox"/> Wing Commander 3	78.00
<input type="checkbox"/> Amie 2	29.00	<input type="checkbox"/> Michael Jordan in Flight	24.00	<input type="checkbox"/> Matma 1-4 Lic	37.00	<input type="checkbox"/> Broken Sword	140.00	<input type="checkbox"/> Helmdahl 2	35.00	<input type="checkbox"/> Shattered Steel	129.00	<input type="checkbox"/> Winnie the Pooh	138.00
<input type="checkbox"/> Bashon	49.00	<input type="checkbox"/> Misja Haraida	39.00	<input type="checkbox"/> Matma 3 podst	36.00	<input type="checkbox"/> Bubble Bobble	99.00	<input type="checkbox"/> Helicopters	84.00	<input type="checkbox"/> Sherlock Holmes 2	74.00	<input type="checkbox"/> Winter Sports	65.00
<input type="checkbox"/> Batman Returns	36.00	<input type="checkbox"/> Nod	49.00	<input type="checkbox"/> Mistrz Arytmetyki	25.00	<input type="checkbox"/> C&C Gold	140.00	<input type="checkbox"/> Heroes of M&M 2 PL	140.00	<input type="checkbox"/> Sideline	55.00	<input type="checkbox"/> World Cup Year '94 4gry	73.00
<input type="checkbox"/> Battle Isle	28.00	<input type="checkbox"/> Nomad	36.00	<input type="checkbox"/> Optyka	36.00	<input type="checkbox"/> C&C Red Alert Counterstrike	116.00	<input type="checkbox"/> High Seas Trader	73.00	<input type="checkbox"/> SIM Ant	39.00	<input type="checkbox"/> World Rally Fever	131.00
<input type="checkbox"/> Blade of Destiny	49.00	<input type="checkbox"/> One Must Fall 2097	50.00	<input type="checkbox"/> Ortografia-PRO	25.00	<input type="checkbox"/> Capita ism	116.00	<input type="checkbox"/> Hind	135.00	<input type="checkbox"/> SIM City	39.00	<input type="checkbox"/> Worlds of Legend	29.00
<input type="checkbox"/> Body Slam Wrestling	29.00	<input type="checkbox"/> Operation Combat 2	29.00	<input type="checkbox"/> Ortomat	34.00	<input type="checkbox"/> Capitalism +	138.00	<input type="checkbox"/> IM1A2	139.00	<input type="checkbox"/> SIM Earth	39.00	<input type="checkbox"/> Worms Reinforcements	65.00
<input type="checkbox"/> Brutal Football	30.00	<input type="checkbox"/> Oscar	38.00	<input type="checkbox"/> Piagoras 1 5-8 WIN	49.00	<input type="checkbox"/> City of Lost Children	138.00	<input type="checkbox"/> Independence Day	140.00	<input type="checkbox"/> SIM Farm	39.00	<input type="checkbox"/> Wracking Crew	140.00
<input type="checkbox"/> Budokan	18.00	<input type="checkbox"/> Overdrive	49.00	<input type="checkbox"/> Piagoras 2 szk p. tegz do Lic WIN95	49.00	<input type="checkbox"/> Civilliz. I + Civilliz. II	74.00	<input type="checkbox"/> Iron Man X-O Manowar in Heavy Metal	99.00	<input type="checkbox"/> Simpson Cartoon Studio	130.00	<input type="checkbox"/> XS	130.00
<input type="checkbox"/> Bureau 13	36.00	<input type="checkbox"/> Pinball Illusions	59.00	<input type="checkbox"/> Piagoras 3, Lic. I-III WIN	49.00	<input type="checkbox"/> Clandestine	74.00	<input type="checkbox"/> Jack Nicklaus Golf	31.00	<input type="checkbox"/> Skyval - the Terminator	130.00	<input type="checkbox"/> Z	74.00
<input type="checkbox"/> Burn In	37.00	<input type="checkbox"/> Piotrków 1939	42.00	<input type="checkbox"/> Piagoras 4, Lic. I-III WIN	49.00	<input type="checkbox"/> Close Combat W N95	109.00	<input type="checkbox"/> Jelfighter 3	148.00	<input type="checkbox"/> Slipstream	28.00		
<input type="checkbox"/> Cannon Fodder 2	48.00	<input type="checkbox"/> Polanie	53.00	<input type="checkbox"/> Piagoras 5, Matura WIN	49.00	<input type="checkbox"/> Comanche 3.0	140.00	<input type="checkbox"/> Josephine Assassin	79.00	<input type="checkbox"/> Smocze Historie	89.00		
<input type="checkbox"/> Car & Driver	30.00	<input type="checkbox"/> Quest for Glory 1	30.00	<input type="checkbox"/> Planety Wyobraźni	48.00	<input type="checkbox"/> Crow: City of Angels	138.00	<input type="checkbox"/> Kalko i Kokosz	68.00	<input type="checkbox"/> Smurfs PL	110.00		
<input type="checkbox"/> Carnage	19.00	<input type="checkbox"/> Rally Champions	38.00	<input type="checkbox"/> Poloniata szk p. tegz do Lic	39.00	<input type="checkbox"/> Crusader no Regret	49.00	<input type="checkbox"/> Kick Off '96	88.00	<input type="checkbox"/> Soccer Stars 96	85.00		
<input type="checkbox"/> Crazy Cars 2	20.00	<input type="checkbox"/> Robinson's Requiem	54.00	<input type="checkbox"/> POP Deutsch	49.00	<input type="checkbox"/> Cyber Judas	103.00	<input type="checkbox"/> Killing Time	129.00	<input type="checkbox"/> Sport-Test 1 Best shareware	25.00		
<input type="checkbox"/> Crystals of Arborea	25.00	<input type="checkbox"/> Scottish Open	37.00	<input type="checkbox"/> POP English	49.00	<input type="checkbox"/> Darklight Conflict	138.00	<input type="checkbox"/> KKO	130.00	<input type="checkbox"/> SS CD 43	19.00		
<input type="checkbox"/> Dawn Patrol	67.00	<input type="checkbox"/> Scottish Open	37.00	<input type="checkbox"/> POP Francuska	44.00	<input type="checkbox"/> Davis Cup Tennis	122.00	<input type="checkbox"/> Kolekta EXE	25.00	<input type="checkbox"/> SS CD 44	19.00		
<input type="checkbox"/> Dracula	15.00	<input type="checkbox"/> Skaut Kwale-master	42.00	<input type="checkbox"/> Smeru	19.00	<input type="checkbox"/> Deadline	116.00	<input type="checkbox"/> Kolekta gier dla DOS shw	25.00	<input type="checkbox"/> SS CD 45	19.00		
<input type="checkbox"/> Eksperyment Delfin	52.00	<input type="checkbox"/> Smur	19.00	<input type="checkbox"/> Soccer Superstars	60.00	<input type="checkbox"/> Death Rally	130.00	<input type="checkbox"/> Kolekta gier dla WIN shw	25.00	<input type="checkbox"/> SS CD 46	19.00		
<input type="checkbox"/> Elgetro Body	30.00	<input type="checkbox"/> Solis	43.00	<input type="checkbox"/> Szkoła Atlas Polski	37.00	<input type="checkbox"/> Definitive Wargame Col. 2	130.00	<input type="checkbox"/> Keras - Longbow Misje	58.00	<input type="checkbox"/> SS CD 47	19.00		
<input type="checkbox"/> Epic	28.00	<input type="checkbox"/> Space Quest 1	30.00	<input type="checkbox"/> TESTY-Historia Najnowsza	50.00	<input type="checkbox"/> Death	138.00	<input type="checkbox"/> Krazy Ivan	119.00	<input type="checkbox"/> Stars	138.00		
<input type="checkbox"/> Epic Pinball 3	30.00	<input type="checkbox"/> Space Quest 2	30.00	<input type="checkbox"/> TESTY-Historia Ogdina	49.00	<input type="checkbox"/> Deus PL	128.00	<input type="checkbox"/> Lew Leon	96.00	<input type="checkbox"/> Storm	74.00		
<input type="checkbox"/> Evasive Action	39.00	<input type="checkbox"/> Star Crusader	36.00	<input type="checkbox"/> TESTY-Matematyka	50.00	<input type="checkbox"/> Dogz Your Computer Pet	65.00	<input type="checkbox"/> Little Big Adventure	39.00	<input type="checkbox"/> Strategic-Test 1 Best shareware	25.00		
<input type="checkbox"/> F 29 Relator	39.00	<input type="checkbox"/> Star Wars	39.00	<input type="checkbox"/> TESTY-Swiat Współczesny	50.00	<input type="checkbox"/> Down in the Dumps	100.00	<input type="checkbox"/> Longbow Gold	140.00	<input type="checkbox"/> Strife	129.00		
<input type="checkbox"/> First Samurai	28.00	<input type="checkbox"/> The Machines	29.00	<input type="checkbox"/> Ułaski	25.00	<input type="checkbox"/> Dreamweb	61.00	<input type="checkbox"/> Lords of the Realm	79.00	<input type="checkbox"/> Stunt Driver	31.00		
<input type="checkbox"/> Flipper	33.00	<input type="checkbox"/> Trips	26.00	<input type="checkbox"/> Ułaski okresowy pierw	60.00	<input type="checkbox"/> Earthworm Jim WIN95	126.00	<input type="checkbox"/> Master of Orion 2	130.00	<input type="checkbox"/> Super EF2000 WIN95	177.00		
<input type="checkbox"/> Frankenstein	29.00	<input type="checkbox"/> Tynan	43.00	<input type="checkbox"/> Wiosnoy i 30 geon	90.00	<input type="checkbox"/> Ecstasy 2 PL	140.00	<input type="checkbox"/> Mechwarior 2-Mercenaries	165.00	<input type="checkbox"/> Super Gry 97 shareware	25.00		
<input type="checkbox"/> Franko	37.00	<input type="checkbox"/> Ultimate Soccer Manager	73.00	<input type="checkbox"/> World Transl. Ang. Win	144.00	<input type="checkbox"/> Eik Moon Murder	119.00	<input type="checkbox"/> Mega-Expac	135.00	<input type="checkbox"/> Symulacje (shareware)	25.00		
<input type="checkbox"/> Front Lines	59.00	<input type="checkbox"/> Universe	37.00	<input type="checkbox"/> World Transl. Niem. Win	144.00	<input type="checkbox"/> Ena, Due Rabe shw	25.00	<input type="checkbox"/> Monster Truck Madness WIN95	110.00	<input type="checkbox"/> Syndicate Wars	74.00		
<input type="checkbox"/> Fury of the Furries	52.00	<input type="checkbox"/> Urban	34.00	<input type="checkbox"/> World Transl. Power Pack WIN95	199.00	<input type="checkbox"/> Eraser Turnabout	150.00	<input type="checkbox"/> Najlepsze 2 najgryszch shw	25.00	<input type="checkbox"/> Tactical Collection	199.00		
<input type="checkbox"/> Gandalf	39.00	<input type="checkbox"/> Walls of Rome	29.00	<input type="checkbox"/> World Transl. Fullwersje WIN95	199.00	<input type="checkbox"/> Eye of the Beholder	137.00	<input type="checkbox"/> Nascar Racing 2	130.00	<input type="checkbox"/> The 11th Hour	49.00		
<input type="checkbox"/> Gear Works	15.00	<input type="checkbox"/> Wziki	24.00			<input type="checkbox"/> Fable	132.00	<input type="checkbox"/> Navy, Sinks	104.00	<input type="checkbox"/> The War College	73.00		
<input type="checkbox"/> Gully	39.00	<input type="checkbox"/> World Cup Year 94	79.00			<input type="checkbox"/> Fallen Haven	139.00	<input type="checkbox"/> NBA Court Press WIN95	114.00	<input type="checkbox"/> Theme Hospital	135.00		
<input type="checkbox"/> Hannibal PL	39.00	<input type="checkbox"/> World Rally Fever	32.00			<input type="checkbox"/> Fatal Racing	49.00	<input type="checkbox"/> Need for Speed 2	135.00	<input type="checkbox"/> Third Reich	138.00		
<input type="checkbox"/> Harpoon 2	49.00	<input type="checkbox"/> Worlds of Legend	29.00			<input type="checkbox"/> FIFA Internat. Soccer	39.00	<input type="checkbox"/> NET Zone	74.00	<input type="checkbox"/> Time Paradox	65.00		
<input type="checkbox"/> Hamdall 2	37.00					<input type="checkbox"/> Fire Wind	65.00	<input type="checkbox"/> Neverhood WIN95	146.00	<input type="checkbox"/> Time Warriors	134.00		
<input type="checkbox"/> High Seas Trader	59.00					<input type="checkbox"/> Fishing Fanatic	113.00	<input type="checkbox"/> Noc	49.00	<input type="checkbox"/> Tnank	125.00		
<input type="checkbox"/> Hire Guns	36.00					<input type="checkbox"/> Flight of Amazon Queen	85.00	<input type="checkbox"/> Normality	49.00	<input type="checkbox"/> Toontruck	140.00		
<input type="checkbox"/> Imperium Galactica	20.00					<input type="checkbox"/> Flight Simulator 6.0	190.00	<input type="checkbox"/> Newy Teenagent PL	65.00	<input type="checkbox"/> Top Gry 8 shareware	25.00		
<input type="checkbox"/> Innocent Until Caught	36.00					<input type="checkbox"/> Fragile Alliance	130.00	<input type="checkbox"/> Offensive	129.00	<input type="checkbox"/> Top Gry 9 shareware	25.00		
<input type="checkbox"/> Internal Ninja Rabbits	19.00					<input type="checkbox"/> Front Lines	73.00	<input type="checkbox"/> Orson Soccer	139.00	<input type="checkbox"/> Top Gry 10 shareware	25.00		
<input type="checkbox"/> International Athletics	19.00					<input type="checkbox"/> Gabner Knight 2	88.00	<input type="checkbox"/> Orson Burger	138.00	<input type="checkbox"/> Total Mania	130.00		
<input type="checkbox"/> International Soccer	29.00					<input type="checkbox"/> Gene Machine	74.00	<input type="checkbox"/> Oscar	55.00	<input type="checkbox"/> Touche PL	112.00		
<input type="checkbox"/> International Tennis	19.00					<input type="checkbox"/> Gene Wars	49.00	<input type="checkbox"/> Pinball Illusions	79.00	<input type="checkbox"/> Trolls	65.00		
<input type="checkbox"/> Ishar 2	39.00					<input type="checkbox"/> Gettysburg-Battleground	115.00	<input type="checkbox"/> Piranha	65.00	<input type="checkbox"/> Tunnel B1	130.00		
<input type="checkbox"/> Ishar 3	44.00					<input type="checkbox"/> Gnome	131.00	<input type="checkbox"/> Pocahontas	138.00	<input type="checkbox"/> UFO 1 + UFO II	140.00		
<input type="checkbox"/> Janosik	12.00					<input type="checkbox"/> Dead Prox 2	127.00	<input type="checkbox"/> Podwójne kłopoty Buda Tuck	99.00	<input type="checkbox"/> Universe	35.00		
<input type="checkbox"/> Jazz Jack Rabbit	35.00					<input type="checkbox"/> Gry 4 U shw	25.00	<input type="checkbox"/> Polanie CD	79.00	<input type="checkbox"/> US Navy Fighters 97	130.00		
<input type="checkbox"/> Jazz Jack Rabbit 2	35.00					<input type="checkbox"/> Gry i zabawy dla najml shw	25.00	<input type="checkbox"/> Power F1	130.00	<input type="checkbox"/> Virtual Tennis	65.00		
<input type="checkbox"/> KA 50 Kokum	48.00					<input type="checkbox"/> Gry karate shw	25.00	<input type="checkbox"/> Premier Man 3 De Luxa	49.00	<input type="checkbox"/> Wages of War	129.00		
<input type="checkbox"/> Kalko i Kokosz	48.00					<input type="checkbox"/> Gry labiryntowe shw	25.00	<input type="checkbox"/> Race Mania	65.00	<input type="checkbox"/> War Wind	124.00		
<input type="checkbox"/> King's Quest 1	30.00					<input type="checkbox"/> Gry planszowe i karty shw	25.00	<input type="checkbox"/> RALLY Championship	124.00	<input type="checkbox"/> Warcraft 2	130.00		
<input type="checkbox"/> Kingmaker	48.00					<input type="checkbox"/> Gry przygodowe shw	25.00	<input type="checkbox"/> Rally Championships	67.00	<input type="checkbox"/> Warcraft 2-Expansion Set	71.00		
<input type="checkbox"/> K & Play	60.00					<input type="checkbox"/> Gry strategiczne shw	25.00	<input type="checkbox"/> Redneck Rampage	140.00	<input type="checkbox"/> Waterfall-Battleground	115.00		
<input type="checkbox"/> Kosmos	43.00					<input type="checkbox"/> Gry strzelanki shw	25.00	<input type="checkbox"/> Reloaded	127.00				
<input type="checkbox"/> Leisure Suit Larry 6	48.00					<input type="checkbox"/> Gry w szachy shw	25.00	<input type="checkbox"/> Rise of Tied	37.00				
<input type="checkbox"/> Liga Polska Man '97 WIN	48.00					<input type="checkbox"/> Gry w wysoki	25.00						
<input type="checkbox"/> Links Golf	18.00												

PC CD ROM

<input type="checkbox"/> 3 w jednym	138.0
-------------------------------------	-------

Wszystkie produkty dostępne w naszym sklepie internetowym
www.secret-service.pl
Cena katalogowa z VAT

SECRET SERVICE

UWAGA!
komplet
plecak+bluza+T-shirt
129.90
tylko do wakacji



**Kolejna
nowa
koszulka**

**Letnia
promocja**

Do kolekcji czterech koszulek konkursowych dołącza piąta, z szalonym znaczkiem a'la Mordal. Jest to ekskluzywna limitowana kolekcja, specjalnie na nadchodzące wakacje!!! Ponadto cały czas dostępne są: plecak (nr 5 i 6), firmowy T-shirt (nr 7) i bawełniana bluza (nr 8), które z okazji wakacji możesz zamówić w komplecie po atrakcyjnej cenie

Zasady zamawiania:

1. Wyciąć kupon ze str. 89
2. Zaznaczyć na nim numery wybranych produktów i rozmiary
3. Pójść na pocztę
4. Wypełnić czerwony przekaz
5. Przykleić kupon z tyłu środkowej części.
6. Opłacić w okienku
7. Odebrać u listonosza i dumnie nosić.
8. Jeżeli przesyłka nie nadejdzie w ciągu 28 dni, zadzwonić do redakcji tel. (0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰-16⁰⁰ w dni powszednie.



Japońskie dzieci obchodzą swój Dzień Dziecka 5 maja. Nazywa się on *Kodomo no Hi* i obchodzony jest nieco inaczej niż u nas. Krakowskie Centrum Sztuki i Techniki Japońskiej Manga również postanowiło zorganizować specjalny dzień dla krakowskich dzieci i zorganizowało obchody Japońskiego Dnia Dziecka w słoneczną niedzielę 4 maja.

W Japonii, w Dniu Dziecka, przy wielu domach, na masztach zawiesza się papierowe karpie. Japończycy uważają karpie za godne wielkiego szacunku stworzenia i wierzą, że gdy te dotrą do końca swojej mozolnej wędrówki w górę rzeki, zamieniają się w smoki, a smoki są w Japonii bardzo cenione. Prawie każda japońska rodzina zawiesza tego dnia na maszcie karpia tatę, karpia mamę i małe karpie dzieci. Tego dnia kar-



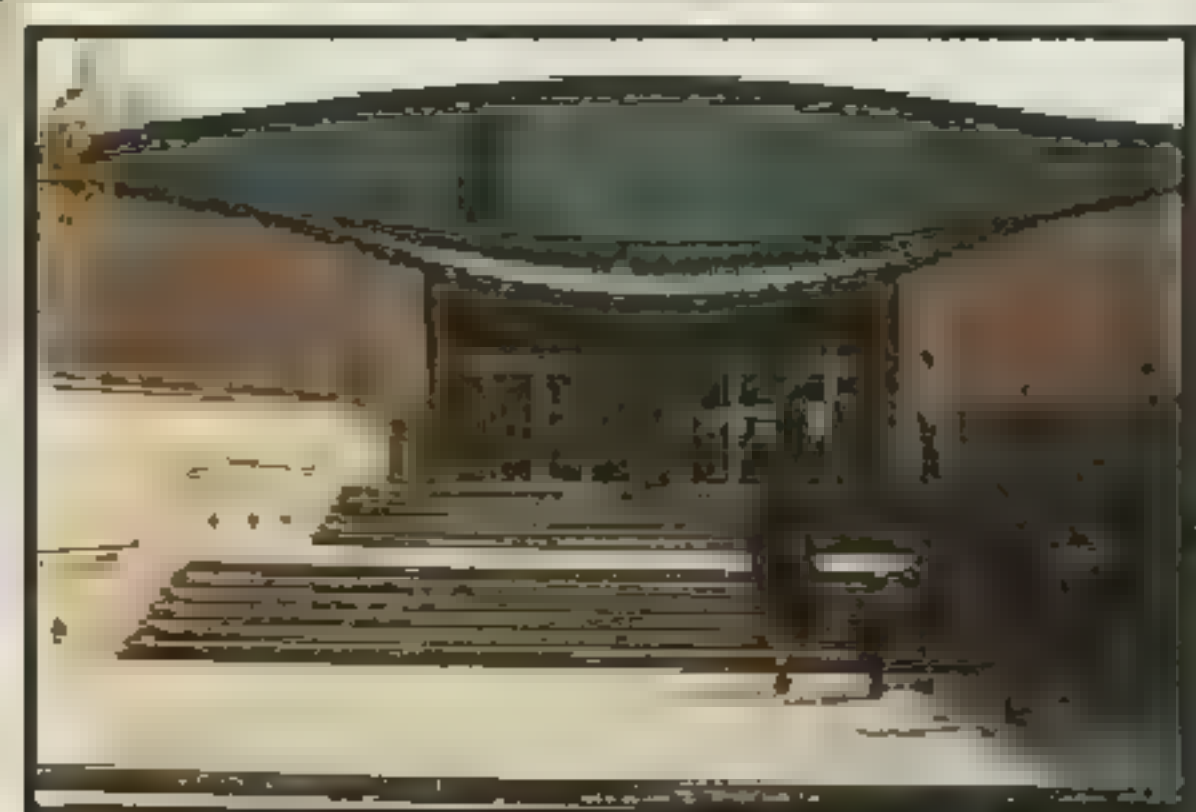
Polacy nie gorsi i też znają troszkę Origami – samoloty z papieru to właśnie ten styl

**I
O
U
O
J
O
D
O
K
O
D
O
M
O
N
O
H
I**



Polacy nie gorsi i też nie jedzą samymi rękoma – używamy do tego noży, widelcy, łyżek, łyżeczek, widelczyków i kieliszków



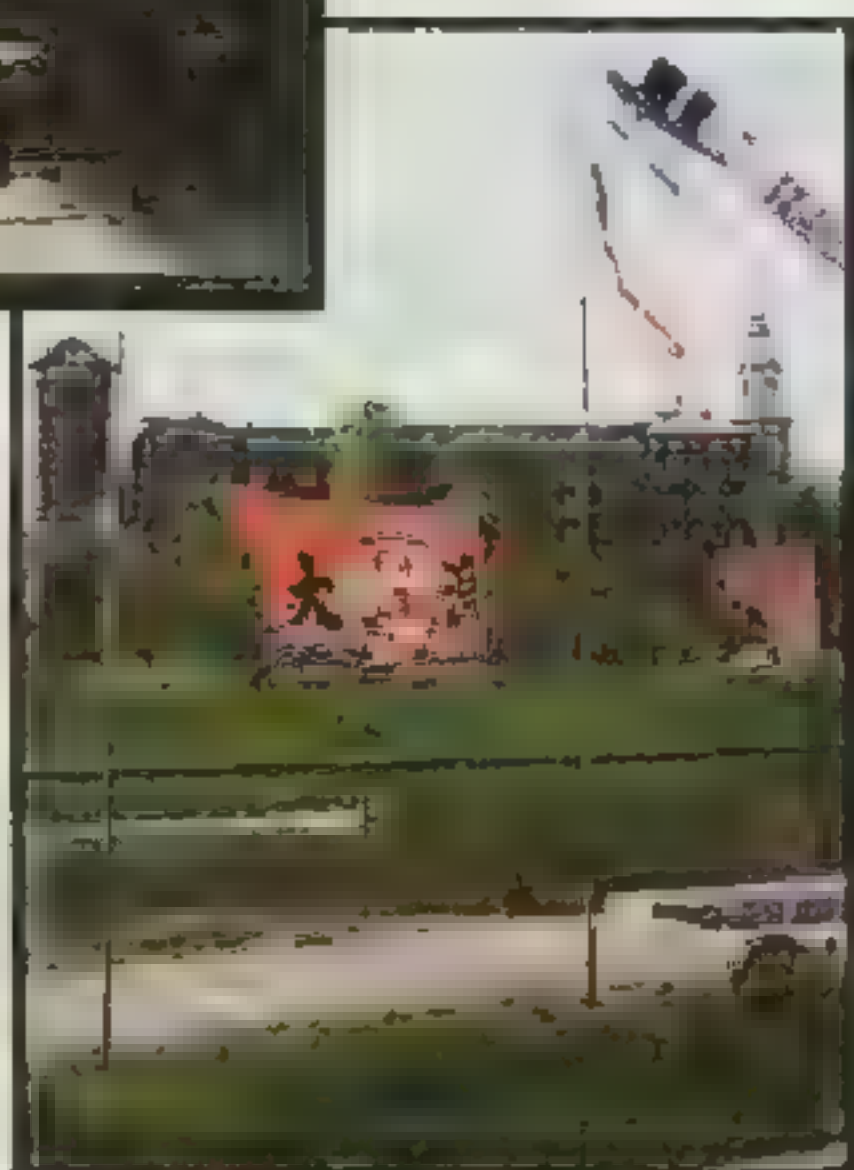


pie powlewały również w Krakowie. Organizatorzy zapewnili dla tłumnie przybyłych rodziców z pociecha-

Polacy nie gorsi i też mają swoje Centrum Sztuki i Kultury Japońskiej – Manga

Papierowe Karpie – trochę ich nie widać, ale na pewno tam są...

mi wiele atrakcji. Były więc konkursy układania Origami – zabawek z papieru; japońskiej kaligrafii, jedzenia ryżu palczkami i wiedzy o Japonii. Konkursy te prowadzili i oceniali prawdziwi Japończycy! Można było pobawić się komputerem multimedialnym, zagrać w gry planszowe oraz spróbować przepysznej kuchni japońskiej (potrawy przyrządzał również Japończyk). Jedną z warszawskich podstawówek zorganizowała nawet pokazy judo, akrobatyki i ogólnej sprawności fi-



Polacy nie gorsi i też znają troszkę Kaligrafię – kredą lub sprayem po murach.

zycznej. Dla fanów anime warszawska firma Planet Manga zorganizowała specjalny przedpremierowy pokaz filmu „Tenchi Muyo in Love!”, który spotkał się z bardzo dobrym przyję-

ciem przybyłych w ten dzień krakowskich otaku. Członkowie obu głównych krakowskich klubów: „Kawaii” i „Yokai” licznie stawili się w Centrum Japońskim, a klub „Yokai” zorganizował nawet wystawę prac jednej ze swoich rysowniczek!

W tę niedzielę wszyscy bawili się wyśmienicie, i dzieci i dorośli. Po raz pierwszy krakowskie fankluby miały okazję spotkać się w Japońskim Centrum, co najprawdopodobniej zapoczątkuje ich ścisłą współpracę. Ja osobiście mam nadzieję, że mające naprawdę wielki potencjał, Centrum Sztuki i Techniki Japońskiej w Krakowie będzie częściej organizowało takie wspaniałe imprezy dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Chciałbym jeszcze podziękować za tak wspaniałe przyjęcie i ciepłą atmosferę wszystkim moim krakowskim przyjaciołom. Dziękuję Wam i do zobaczenia, miejmy nadzieję już wkrótce!

Mr. Root

Polacy nie gorsi i nasi Otaku też znają klasyczne „anime”: Bolek i Lolek, Reksio oraz „mangi”: Kloss, Żbik i Tytus.



ANIMEGAIDO KLUCZ DO SZCZĘŚCIA, PRZEWODNIK PO TWOIM ŚWIECIE MARZEŃ, FILMY ANIMOWANE, KOMIKSY, JAPONSKIE KINO GROZY, RYSUNKI CZYTELNIKÓW, KONKURSY, LISTY, RECENZJE, KULTURA I SZTUKA, OD PIĘKNYCH PANIENEK PO CYBERPUNK, CZ ARODZIEJKI NIE TYLKO Z KSIĘŻYCA, JAK ZOBACZYSZ TO WYMIĘKNIESZ, NAJLEPSZE, NAJWIĘKSZE



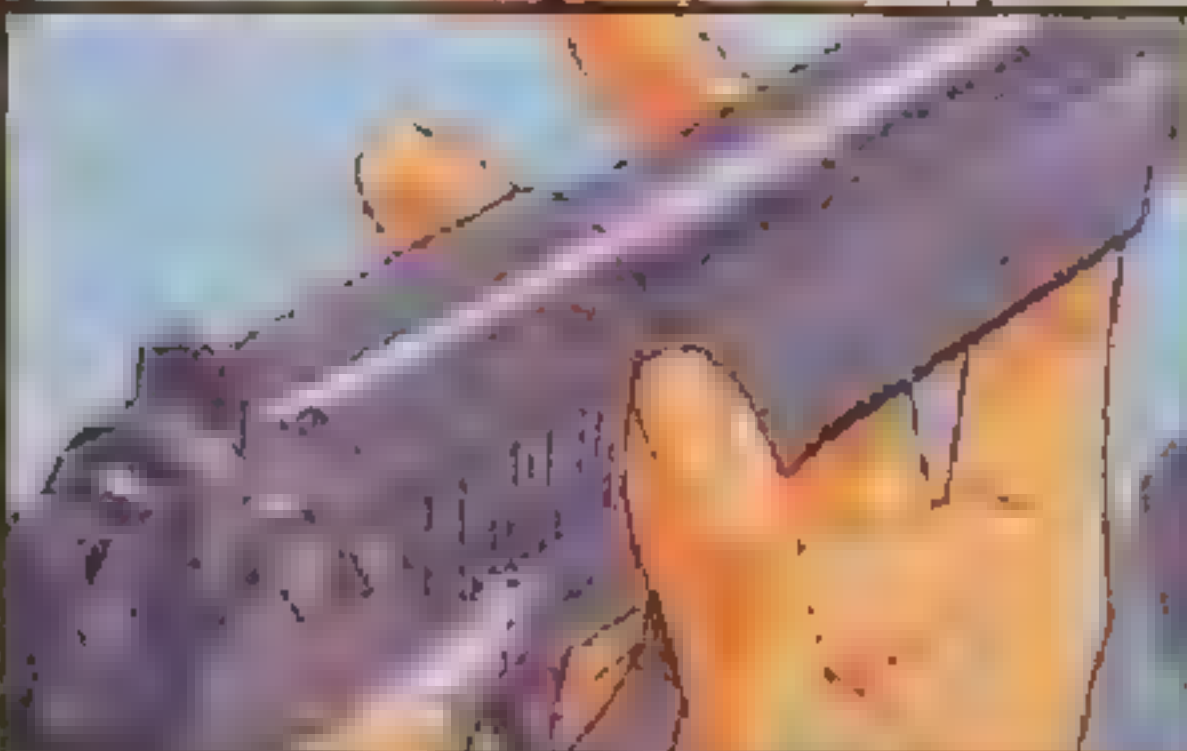
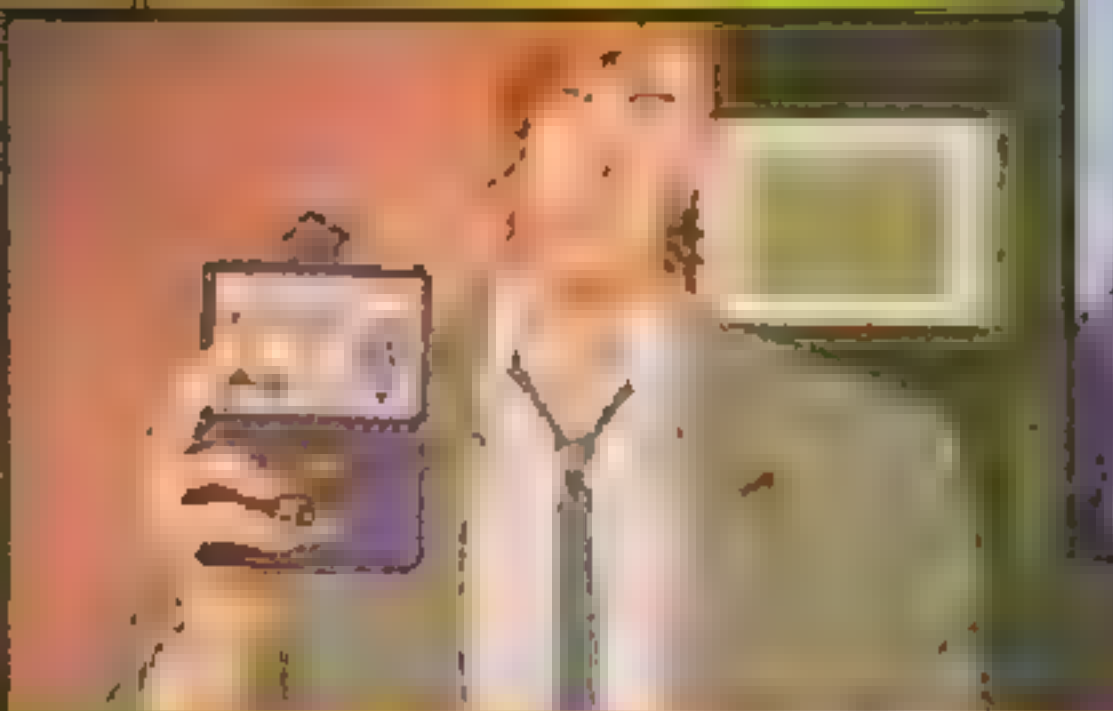
NAPESZCIE JEST, SZUKAJ W KIOSKACH, MECZ KIOSKARZY JEŚLI NIE MAJĄ, MUSZĄ MIEĆ, CO TO ZNACZY ŻE NIE MA, TO NIECH ZAMÓWIA, JEST KOLOROWE, JEST SUPERACKI, JEST NASZE, JEST TANIE JAK BARSZCZ, JEST GO DUŻO, DLA WSZYSTKICH WYSTARCZY, NAMÓW KOLEGÓW, POINFORMUJ KOLEŻANKI, ZADZWOŃ PO RODZINIE, CZEGOŚ TAKIEGO JESZCZE NIE BYŁO . . .



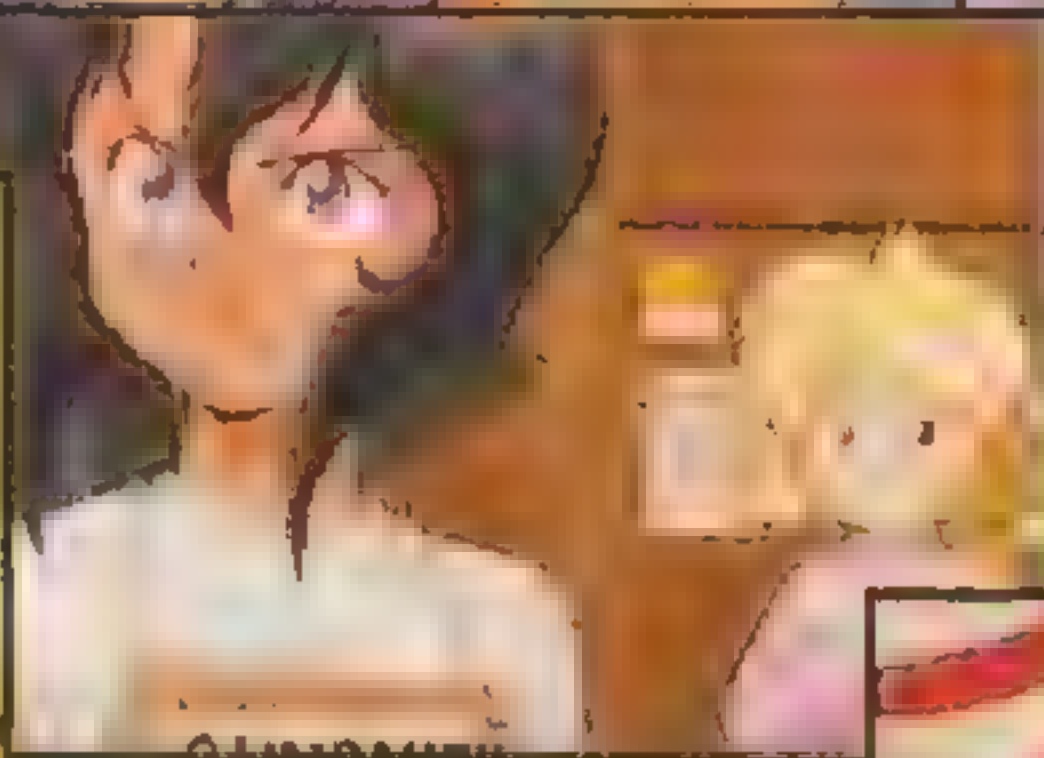
miast pozostaje element, który podobał mi się w mandze – dynamika i akcja. Profesjonalizm Ken'ichi Sonody widoczny jest nie tylko w fantastycznych postaciach, ale również w genialnym odwzorowaniu miejsc, broni



i samochodów. Przy produkcji anime cały team realizatorski wybrał się do Chicago (gdzie umiejscowiono akcję filmu) i zwiedzał sklepy



Czasem gdy śpisz w najlepsze przychodzą złodzieje...



Dwie dziewczyny Rally Vincent i Minnie-May Hopkins powracają na nasze łamy, a z nimi niczym bumerang seria „Gunsmith Cats”. Tym razem „na warsztat” idzie seria OAV.

Uprzedzam, że piszę ten artykuł, jako człowiek zafascynowany, co może wpłynąć na brak dystansu. Trudno zresztą przejść obojętnie obok serii autorstwa jednego z moich ulubionych twórców. Ken'ichi Sonoda zarządził ponownie tworząc anime, jakich mało.

Jak pamiętamy, „Gunsmith Cats” zadebiutowały na stronach wielonakładowego magazynu mangowego, wydawanego w Japonii przez największe

tamtejsze wydawnictwo Kodansha. Zresztą pomysł, postacie i częściowo fabuła zaczerpnięte zostały z wcześniejszej, animowanej produkcji Sonody pt. „Riding Bean” i zostały rozwinięte w mandze „Gunsmith Cats”.

Podobnie jak w przypadku filmowych adaptacji książek, tak i animowane adaptacje mang nie zawsze odzwierciedlają to, co zostało zawarte na komiksowych stronach. W przypadku Gunsmithów jest jednak inaczej. Fabuła jest inna niż w mandze, co pozwala autorom na rozwinięcie nowych pomysłów. Pojawiają się nowe postacie, których nie spotkamy na kartach mangi, nato-



z bronią, posterunki policji, akademie policyjną, robiąc szczegółową dokumentację fotograficzną. Podczas tej wizyty autorzy mogli sami postrzalać z prawdziwej broni i pojeździć amerykańskimi supersamochodami (np. model Cobra GT500). Te wszystkie elementy widać w anime. Samochody, pistolety oraz miejsca istnieją naprawdę. Sklep, który prowadzą dziewczyny, także. Budynki sądu czy posterunku policji też istnieją, jak hydrant na chodniku czy studzienka na ulicy.

GUNSMITH CATS

Na podstawie mangi Ken'ichi Sonody

Produkcja: OLM 1995/96

Scenariusz: Atsugi Kanako

Reżyseria: Takeshi Mori

Chara designer: Ken'ichi Sonoda, Tokunori Matsubara

Czas trwania: 70, 30, (cz. 3 w prod.)

Wydawca: A.D. Vision

Dystrybucja w Polsce:

Planet Manga, wersja

japońska z angielskimi

podpisami. Cena: 49.90



zem ze swoją partnerką Minnie-May „happy-granade” Hopkins przytykają drobnego handlarza bronią, który właśnie uciekł z więzienia. Okazuje się jednak, że bandzior specjalnie został przez policję wypuszczony, gdyż miał stróżów prawa doprowadzić do grubszych ryb handlujących bronią. Ingerencja Rally przerwała dochodzenie FBI. Jeden z agentów prowadzących to śledztwo zwraca się jednak do Rally i proponuje jej, aby skontaktowała się znowu z handlarzem broni i zaproponowała mu transakcję. Rally

nie miała zbyt dużego wyboru, gdyż prowadząc sklep nie pamiętała o takich drobiazgach jak licencje na niektóre materiały wybuchowe czy dokładne prowadzona księgowość. Rally rozpoczyna dochodzenie, co oznacza strzelaniny, pogonie samochodowe i trupy ścielące się gęsto. Dochodzi do tego jeszcze element znany z naszych własnych ulic, czyli rosyjska mafia („ci Rosjanie to prawdziwe świry!” –

Minnie) i mamy super film akcji.

Najlepiej „Gunsmith Cats” ogląda się na dużym telewizorze i z pilotem w ręku do przeglądania poszczególnych klatek animacji. Najbardziej przyglądałem się broni, jaką nosi Rally i wypatrywałem oczy za ruchem strzelającego pistoletu czy lotem tuzi. Ale ponad tym wszystkim góruje ogólna miłośność. Gunsmithy są wspaniałą rozrywką na sobotni wieczór, gdy chcemy obejrzeć „dobry film”. Bez skrupułów można by go puścić po dzienniku, a jestem przekonany,

DZIEWCZYNKI- GIWERY- GRANATY



Wystarczy jednak tego nudzenia i powiedzmy trochę o fabule anime. „Pistol packin' mama” Rally Vincent ra-
...Rally i „Minnie” May potrafią tak się rozpędzić w „kasowaniu” przestępców, że czasem zapominają o skompletowaniu garderoby!!!
Info dla Otaku: bielizna jest biała, czysta i na miejscu, sorry...

ze spodobałby się widzom. Cóż, gdyby nie to, że większość dorosłego społeczeństwa traktuje anime jako brutalne japońskie bajki dla dzieci, a sama nie ogląda animacji dla dorosłych, to nie mamy co marzyć o tego typu filmach w TV. Wielka szkoda, pozostaje magnetowidy i kasety. Na szczęście dostępne.

Mr. Root

GUNSMITH CATS



A-D 4 niezależne przyciski FIRE

Programowalne przyciski
4+2=6 możliwości programowania do bólu

124,99 zł *

SET
otwiera pełne możliwości przed
Twoim padem

Klawisze kierunków

INTERACT
by Multi-Styk

4Way Viever

niezbędny podczas lotu,
360 stopni podglądu z kabiny

6x Fire

bezbłędny i niezawodny

SET

przycisk programowania -
wrota do Twojej fantazji

Page

przełącza strony programowania,
zmienia tryb pracy joy/pad

3D

dodatkowa funkcja we
wszystkich grach
wirtualnych - dowolna
interpretacja

Programowalne klawisze
możliwość zaprogramo-
wania do 30 funkcji

159,99 zł *

Sprzedaż detaliczna:

Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; Bydgoszcz: CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 70/3; Bytom: JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; Chorzów: COMP-TRONIC, ul. Chrobrego 22; Czechowice-Dziedzice: PERFEKT, ul. Moniuszki 2; Częstochowa: EMPIK, al. N. M. P. 63/65; Dom Handlowy „SCHOTT”, ul. Kościuszki 1a; „GOLDREGEN”, al. N. M. P. 11; Dąbrowa Górnicza: GIALLO, ul. 3-go Maja 4; Elbląg: EMPIK, ul. 1-go Maja 37; Gdańsk: AM-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; Gdynia: JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; Jaworzno: ART-COM, ul. Grunwaldzka 120; Kalisz: ULISSES, ul. Śródmiejska 26; Katowice: EMPIK, ul. P. Skargi 6; Supermarket BELG, ul. Przemysłowa 3; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek” III p, ul. Mickiewicza 4; Kielce: ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; Koszalin: JATRA, ul. Zwycięstwa 4a; Kraków: CD PROJEKT, ul. Starowiślna 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegorzewska 103; GIGA, ul. Wiślicko 10; Łódź: FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1FG; Łódź: EMPIK, ul. Piotrkowska 81; MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul. Zachodnia 21; Nowy Sącz: JOY COMPUTER, ul. Jagiellońska 3; BAJ PC TEK, ul. Wasowiczów 10; Oświęcim: LES&LES, Rynek Główny 6; Poznań: MPM, ul. Ratajczaka 44; Radom: HST, ul. Żeromskiego 4; Rybnik: AGNUS, ul. Rynek 4; Rzeszów: IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsudskiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13; Sandomierz: GAMBIT COMEX, ul. 11-go Listopada 5; Sosnowiec: TRISTAR, ul. Modrzejowska 12; Sklep komputerowy, ul. Warszawska 12; Stalowa Wola: MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; Szczecin: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mazurska 42; Tarnobrzeg: GAMBIT, ul. B. Głowackiego 20; Toruń: MPM, ul. Wielkie Garbary 18; Warszawa: EMPIK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15; ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30; STATIM, ul. Bartycka 20; Wrocław: EMPIK, pl. Kościuszki 21/23; EXE, ul. Szewska 6/7; DYSKLAND, ul. Szewska 75, ul. Podwale, ul. Św. Mikołaja 56; Zielona Góra: EMPIK, ul. Boh. Westerplatte 19. Wybrane produkty w sieci sklepów VOBIS.

Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzyzlesie,
tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.



Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10⁰⁰-16⁰⁰.
Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.

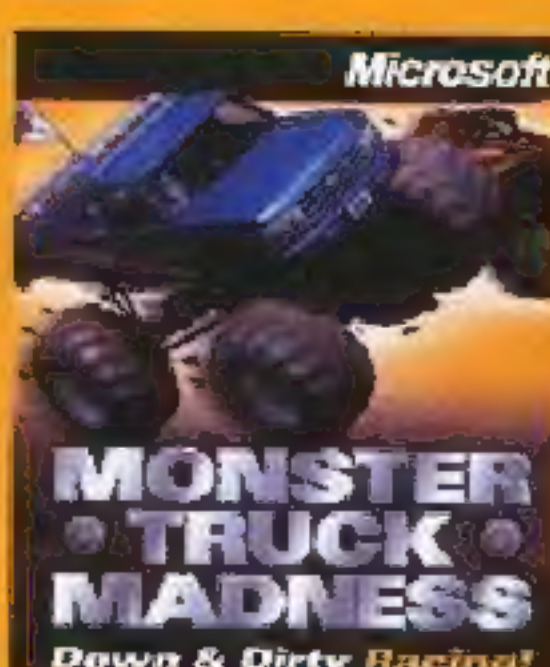
UWAGA! Wszystkie joysticki i Joypady posiadają dwunastomiesięczną gwarancję.

* - sugerowana cena detaliczna z podatkiem VAT.

**Szukasz gier
po promocyjnych cenach?**

Mamy ich całą

GAME



Promocja!
91 Dni Dziecka z Microsoft

**Między 1 kwietnia a 31 czerwca 97
kupisz prezentowane gry taniej!**

Microsoft®

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™

Zapraszamy do odwiedzenia
polskiej strony WWW firmy Microsoft:
<http://www.microsoft.com/poland/>

© 1997 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft jest zastrzeżonym znakiem towarowym. Dodatkowe informacje - Infoserwis Microsoft tel. (0-22) 628 69 24.

Promowane produkty można kupić u wybranych dealerów: **Kraków**: User, tel. (0-12) 66-88-54; **Poznań**: Escom, tel. (0-61) 17-22-99; **Warszawa**: APN Promise, tel. (0-22) 616-03-80; CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03 oraz w sklepach:

Microsoft SHOP **Białystok**: ESCOM-Białystok, tel. (0-85) 51-44-38; **Bydgoszcz**: ESCOM-Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-47-27; **Chorzów**: ESCOM-Chorzów, tel. (0-32) 41-10-18; **Gdańsk**: ESCOM-Gdańsk, tel. (0-58) 48-44-74; **PRETOR**, tel. (0-58) 47-17-70; **Katowice**: MICOMP, tel. (0-32) 51-30-86; **Kielce**: OPTIMUS-Itch, tel. (0-41) 477-57; **Koszalin**: ESCOM-Koszalin, tel. (0-94) 42-52-74; **Kraków**: ESCOM-Kraków, tel. (0-12) 67-07-10; **MULTISOFT**, tel. (0-12) 66-95-94; **QMK**, tel. (0-12) 22-38-86; **Legnica**: KSEROMATIC s.c., tel. (0-76) 54-05-05; **Lublin**: ESCOM-Lublin, tel. (0-81) 55-47-23; **Łódź**: ESCOM-Łódź, tel. (0-42) 32-02-26; **SOL SERWIS**, tel. (0-42) 37-06-56; **Olsztyn**: ESCOM-Olsztyn, tel. (0-89) 27-03-56; **Opole**: ESCOM-Opole, tel. (0-77) 54-55-86; **Oświęcim**: KOBAX-Systemy komputerowe, tel. (0-33) 42-71-11; **Poznań**: ESCOM-Poznań, tel. (0-61) 51-64-34; **ON-LINE Softop**, tel. (0-61) 52-36-65; **Radom**: Novatech, tel. (0-48) 360-22-67; **Rzeszów**: ESCOM-Rzeszów, tel. (0-17) 347-26; **Sieradz**: INWAR, tel. (0-43) 750-63; **Szczecin**: OPTIMUS-ATS, tel. (0-91) 62-31-75; **Warszawa**: ESCOM-Warszawa, tel. (0-22) 620-50-17; **FONTEX POLSKA**, tel. (0-22) 620-34-70; **Księgarnia Bankowa**, tel. (0-22) 620-21-18; **Księgarnia PLJ**, tel. (0-22) 628-90-34; **KOMPUTERLANDIA**, tel. (0-22) 25-51-86.



pirszotzędna, engine DUKE'owy, tradycyjny, to wiele się można po tej eskapadzie spodziewać.

BEZ ŚTACHETY

Ręka swierzbii, ale gadziny niemało po okolicy się kręci. Krasulę w porwywie inwencji ustrzelić sobie można, a wieprzków to całe stado. Tylko komary

to jucha po ścianach bryzga, aż miło, a trup bardzo miodnie pada.

CO TO CZŁEK PO PIJAKU WYPRAWIA

Bronie wyjątkowo dobrze dobrali – dwururka z bliska jest niezastąpiona i stanowi podstawowe uzbrojenie. Miotacz jest skuteczny, ale widoczność mocno ogranicza, więc nie ma jak kałach. Dynamit zaszczać trzeba zanim lont się dopali. Im krótszy, tym wybuch szybciej następuje. Najlepiej to z kuszy dynamitem, szczególnie zwłoki Hulka Guarda rozerwać, żeby zmartwychwstania nie doczekał, bo mimo że padnięty, to powrócić do życia lubi. Co innego Vixenka. Kosmika to jak się patrzy, zmysłowo gada, biodrem zarzuca, tylko ten laser nieprzyjemny, gdy popieścić nim usiłuje. Konieczność zachodzi przywalić jej z kałacha, zanim buzię rozewrze.

Poziom ukończyć jest dość trudno, a przeważnie należy w tym celu odnaleźć druha Bube i dzielić go łomem (?!). Schematy walki odwzorowują najlepsze westernowe wzorce – znając ich logikę bez save'owania poradzić sobie można.

W pierwszym scenariuszu – Outskirts – plenery, stodoły, blocko, żywopłoty prezentują się znakomicie. W drugim – Downtown, miastko niby z „Ostatniego seansu filmowego” – obskurne hoteliki, knajpy, potem laboratoria, kopalnie itp. Wymyślili, że nawet pod sraczykiem przepływać człek musi. Trudno, ale ile satysfakcji, jak się to przejdzie...

Toć w grze tej nie można cały czas rozwałką się delektować. Mózg steryny gorzalką nadwyreżać trzeba. Zamiast furii wyładować, to często takowej się dostaje i nie wiadomo, co autorzy tytułu na myśli mieli. Jednak coś ciągnie w okolice Hickston, trudno się oderwać, a mycha pod drżącą dłonią aż pulsuje. Czuć południową atmosferę amerykańską, jak nigdzie: nieuprzątnięte zagrody, muchy całe roje, swierszcze pocykują i swojska muzyka z knajp przygrywa, a mordowanie nie sprawia takiej przyjemności w żadnym innym DOOM-niku. BLOOD wysiada, chyba że ktoś woli klimaty nie z tego świata i wariatów z siekierami katrupić. REDNECK jest przewidywalny, choć skibkę przekombinowany, jednak to obecnie najmłodniejsza strzelanina.

Decybeliusz

Interplay

DYSTRYBUTOR PC – CD Projekt CENA: --
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC JDS Min. 486 DX2/66, 16 MB RAM

OCENA: 8/10

DEMO – CD 44

REDNECK RAMPAGE

W tych grach nie ma już żadnej świętości, nawet słowjka została świadkiem rozwałki, a wydawać by się mogło, że to oaza spokoju.

wielgachne, kaśliwe, ołowiu się proszą tak samo jak i psy. Jednak każdemu REDNECK RAMPAGE i okolice Hickston ze stadami kur kojarzyć się będą.

Ludzie nieprzyjaźni raczej, z nikim pogadać ani piwa kropnąć. Kropią za to z czego innego, aż krew zalewa. Wtedy gołnąć whisky wypada, bo chipsów nie starcza, żeby przy zdrowiu pozostać. Uj, głowy to chłopcy mocne mieć muszą. Najgorzej jednak nadużyć. Giwera opada, nogi po ścianach noszą. Zanim człek do siebie powróci, to i utłuczony zostać może...

NIE WKURZAĆ WSIOWEGO

Ludzie z INTERPLAY zaszaleli, żeby redneckom takie zagadki i kombinacje szykować. DUKE NUKEM 3D, choć dla miastowych przeznaczony, był dwakroć łatwiejszy. Na chłopski rozum tylko odstrzeliwać jest przyjemnie, bo zagadki architektoniczno-słusarskie zrobili przyciężkie. Kluczenia dużo, za wrogiem tęsknota zaczyna trawić... a rodzajów ich nie za wiele. Jednak jak się jakiś nawinie,

Chłop żywemu nie przepuści, jak mawiają, i aż dziwota, że żaden jeszcze nie był bohaterem DOOM-nej rąbanki. Do czasu, panie. Jak raz kosmity zjechały do Hickston w Arkansas i porwały Bessie. A trza wiedzieć, że

Bessie to swinia jak się patrzy – dorodna, wypasiona, siła medali ci nadstawiała. No to jak chłopcy, to jest Bubba i Leonard, mieli przeboleć takie strate? Łom się znalazł i bymbenkowca nie zbrakło, to i REDNECK RAMPAGE trza było uskutecznić. Spieczone karczycho wlecemy do miejsciny, co by intruzom włomotać i własność ukradzionom odebrać. A że grafika

